EL WENDIGO

Número 86

SUPLEMENTO: La Historieta Asturiana (XI)
Una historia de F. R. Arbesú

EL LENGUAJE DEL CÓMIC
Encuadres y desencuadres
Análisis de "Caribe"

http://cineultramundo.blogspot.com/

CON SUPLEMENTO

Número 5
1974
200
primavera

AUTHORITY
y otros "tebeos de grapas"

MAITENA
Lo que piensan las mujeres

ENTREVISTAS
Howard Chaykin
Igor Kordey

9 771575 948004 00086

¡VISITA NUESTRA WEB!
www.elwendigo.com

http://cineultramundo.blogspot.com/

editorial

UNA LARGA AGONÍA

Desde hace varios números hemos recurrido a la publicación de trabajos relacionados con cómics o historietas editadas hace años o incluso décadas. Hecho que intrínsecamente nada significa fuera de una aparente normalidad.

Difundir estudios o investigaciones sobre creaciones que son obras de calidad, maestras, o casi, es una obligación que tenemos para con el medio si pretendemos mantener el motivo principal que nos ha llevado a editar esta revista: su justa valoración. Además de la propia satisfacción que conlleva.

Otra cosa muy distinta es que esta línea de actuación venga impuesta como consecuencia del actual mercado.

Normalmente, escribimos sobre los productos que leemos, cuando éstos nos motivan para ello, bien por su calidad o, al contrario, por el sentimiento de impotencia e indignación que genera la desmesurada promoción de productos alienantes, mediocres y malos que observamos en pretendidas publicaciones independientes, cuyo único objetivo es buscarse un comedero dentro de las propias editoriales.

En los últimos tiempos, la mayor parte de lo que se publica no es que sea malo, es anodino, mimético y **deprimente**, por lo que no produce estímulos de intensidad suficiente como para alterar su mediocridad y mucho menos para situarse ante un papel en blanco.

ANECDOTA

Hemos realizado la experiencia de, a determinados lectores del actual mercado, pasarles colecciones tales como Xiii de Van Hamme, Thorgal del mismo guionista y Rosinsky, Ken Parker de Milazzo y Berardi, Camelot 3000 de Brian Bolland, Cinder y Ashe de García López y Gerry Conway, Ben Bolt de John Cullen Murphy y Elliot Caplin, Batman año I de Mazzucchelli y Miller, Flash Gordon de Dan Barry, El hombre de las Filipinas de Milazzo y Berardi y otras. La respuesta en **todos los casos ha sido la misma:** su lectura les quita las ganas de leer la mayor parte de lo que se edita en la actualidad.

CONCLUSION

El panorama editorial español lleva décadas de agonía, de lucha por sobrevivir. Hoy está metido en la UVI, en donde permanece en un COMA sostenido artificialmente. Sólo un MILAGRO logrará reconducirlo al estado de agonía; RECEMOS para que se produzca.

AMEN.

EL WENDIGO

sumario

04 COMO HUMO DE PAJA
Jose Mª Flores

08 HEMOS LEÍDO
El Wendigo

10 RETORNO AL CARIBE
F. Flórez

18 BAILANDO CON FOBIAS
F. Rodríguez Arbesú

19 SOLIDARIDAD INTERNACIONAL
El Wendigo

20 HOWARD CHAYKIN
Entrevista

24 LO QUE PIENSAN LAS MUJERES
Flores & Flórez

26 BATMAN VS: LA MASA
F. Rodríguez Arbesú

28 GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ

30 IGOR KORDEY
Entrevista

34 LA MANZANA DE PLATA
El Wendigo

35 MIGUEL QUESADA, medalla de oro al mérito en las Bellas Artes
Francisco Tadeo Juan

#XI **La Historieta Asturiana**
Fasciculo XI (201-220)
Faustino Rodríguez Arbesú

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I.

DIRECTOR: Faustino Rodriguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez JEFA DE PRENSA Y RELACIONES PUBLICAS: Sofía Carlota Rodríguez COMUNICACION: Eulalia Eguren y Carlos Sánchez Muslera DISEÑO: Flórez & Barceló IMPRIME: Asturgraf DEPOSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló © ILUSTRACION PORTADA: Howard Chaykin

Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.

PARA MAS INFORMACION: www.elwendigo.com SE ADMITEN COLABORACIONES: elwendigo@espanet.com

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón y la Consejería de Cultura del Principado de Asturias

http://cineultramundo.blogspot.com/

COMO HUMO DE PAJA

Hacía mucho tiempo que no comprábamos tantos "tebeos de grapas"; Authority, Darkness, League of Extraordinary Gentlemen, Planetary, Promethea, Spiderman (de John Romita), Tom Strong, Tomorrow Stories, Top 10, Xenozic Tales y algún número suelto de otras colecciones. En conjunto suponen una considerable cantidad de papel y dinero consumidos mes a mes y cabría esperar que la proporción de talento allí contenido fuese equivalente. Pero no sucede así. Una vez leídos, con las excepciones que se detallarán, todo se queda en humo de paja, da la impresión de que hay un gran incendio cuando, en realidad, la materia quemada es inconsistente.

Un guionista sobrevalorado

Brian Ellis es un guionista que lleva tiempo sonando. Para unos viene a ser el necesario relevo de aquellos autores británicos que recalaron en EEUU en los años 80, para otros es la gran esperanza blanca del cómic y para los de más allá el escritor actual más "in" o más "hot". Para nosotros, es cierto que en algunos momentos consigue brillar pero la mayor parte del tiempo se mantiene en un aceptable término medio. Ciñéndonos a las series citadas más arriba, son suyas *The Authority* y *Planetary* y de modo general puede decirse que ambas crean más expectativas de las que logran cumplir.

Psicológicamente, Ellis acentúa los rasgos adoptados por los personajes de cómics en los 90: cinismo, amargura, desencanto, falta de escrúpulos y egoísmo exacervado. Visualmente, los dota de cierta estética "indie": perillas, melenas desgreñadas, habitaciones desordenadas y un poco de cutrerío elegante; son también marca de fábrica las alusiones a películas y a cierto tipo de música "de culto" o simplemente moderna con las que humaniza a los superhéroes, dándoles los mismos gustos que supuestamente tienen sus lectores. Está bien, pero eso no basta para ser el guionista renovador y rompedor que quieren vendernos. Para ser renovador hace falta crear algo nuevo a partir de lo anterior y para ser rompedor se necesita que ese algo, además, desbarate convencionalismos y dé pie al inicio de nuevos caminos; pero, a la vista de lo que ha desarrollado hasta ahora, por más empeño que ponga nos tememos que no lo ha conseguido.

Planetary parte de una premisa que ya no es muy original a estas alturas: los superhéroes fueron creados por el Gobierno con alguna intención siniestra. Los precedentes pueden rastrearse en *Watchmen*, en *Marvels* o en *Expediente X*. Mismamente, aquel

tebeo llamado *Conspiración* que pasó sin pena ni gloria concentra una idea similar en muchas menos páginas. A partir de ahí, Ellis revisa con una ligera modificación en nombres y hechos los orígenes de unos cuantos superseres sin que quede muy claro a dónde pretende llegar con ello. Cualquiera que se dedique a la crítica de algo sabe que es más fácil desmontar mitos que construirlos y Brian Ellis alcanza cierta altura en su deconstrucción de los mitos del tebeo norteamericano porque parte de materiales muy buenos. *Superman* o *Batman*, por muy elementales que parezcan, siguen ahí sesenta años después de su naci-

miento. ¿Resistirá *Planetary* la décima parte de ese tiempo en la mente de los que hoy la ensalzan?

Con todo, uno de los episodios está realmente bien, se trata del número 8, titulado "El día que la Tierra giró más despacio" (por cierto, traducción literal de la conocida película de **Robert Wise** que aquí conocimos como *Ultimatum a la Tierra*). Es curioso que sea en éste, en el que la mayoría de referencias no acuden al medio tebeístico sino al cine, donde obtiene resultados más satisfactorios. Repetimos que no es muy original, pero idear un campo de concentración para disidentes del sistema capitalista, convertidos en cobayas para la experimentación científica, y hacer confluir la cena de brujas de los años 50 con los monstruos de las películas de serie B (que guardan una relación más estrecha de lo que parece a primera vista y seguro que Ellis lo sabía), tiene su mérito. Está especialmente conseguida la atmósfera entre opresiva y nostálgica de la base secreta abandonada y la tristeza irradiada por el personaje que según parece es **Marilyn Monroe**. Sin embargo, el resto de la serie no acaba de cuajar. Los episodios se suceden creando múltiples líneas argumentales, que en algún momento dan la impresión de contradecirse unas con otras, y nos tememos que Ellis se verá incapaz de recuperarlas con un mínimo de coherencia.

La segunda serie que venimos siguiendo de este autor es *The Authority*. Aquí, por más de un motivo, la referencia es **Alan Davis**. No es sólo el tema de las Tierras alternativas o la combinación de futurismo y estética palaciega, sino también la presencia de **Paul Neary** en el entintado y un acabado general que sin ser tan repulido como el último Davis le recuerda en gran medida. Una parte importante de los buenos momentos proporcionados por esta serie se deben al trabajo de su dibujante. Brian Hitch. Hitch posee un trazo nítido con el que elabora portadas atractivas y páginas espectaculares, consiguiendo esta espectacularidad sin perder la limpieza ni caer en el barroquismo recargado.

The Authority nos entretiene, las tramas desarrolladas hasta ahora tienen un punto de interés y el personaje de Jenny Sparks tiene garra aunque a veces resulta un tanto prepotente y chulesca. El problema de esta serie son los finales: demasiado apurados, demasiado fáciles, demasiado simples. No nos sirve el argumento de que esta colección es "la sublimación del cómic de superhéroes" y que para algo más serio leamos *From Hell* (**Lorenzo F. Díaz** en el correo del número 9). Sólo le faltó añadir "que también lo editamos nosotros". ¿Por qué no *Paracuellos* o *La maquinación Voronov*? La sublimación del cómic de superhéroes se llevó a cabo en *Dark Night, Daredevil Born again, Batman Año I* de **Miller** y **Mazzuchelli**, el *Thor* de **Walt Simonson**, *Alpha Flight* de **John Byrne** y mil ejemplos más y todos resolvieron dignamente su trabajo. Pertenecer a un género determinado no disculpa una ejecución desmañada en alguna de sus partes; argumentar eso es poco menos que llamar tonto al lector y lo que revela es el pensamiento de quien lo hace.

Aunque generacionalmente simpaticemos con **Brian Ellis**, esto no debe impedirnos señalar sus debilidades como guionista. En lo que llevamos visto de su trabajo tenemos la impresión de que su mayor problema es encontrar un camino propio entre tantos préstemos de **Garth Ennis**, de **Quentin Tarantino**, de **Alan Moore** y de varios más. El día que encuentre ese camino comenzará a ser el genio que ahora dicen que es.

Las series de Alan Moore

Tras unos años en los que parecía que **Alan Moore** estaba vetado en los quioscos españoles de repente vimos aparecer una sucesión de títulos creados por este guionista. Primero fueron unas entregas para Image, después llegó *From Hell* y casi a un tiempo la *Liga*, *Prometea*, *Tom Strong* y las demás. Un exceso, la verdad, y lo peor es que la calidad se resiente.

En su día ya dijimos lo que teníamos que decir de *From Hell* y allí les remitimos (El Wendigo nº 82). En aquel artículo, una postdata introducida a última hora recogía la buena impresión producida por el primer número de *The League of Extraordinary Gentlemen*. Sin lugar a dudas de todos los tebeos aparecidos bajo el sello American Best Comics esta serie es la mejor. La reunión de varios personajes de la narrativa popular

siglo combinada con cierto aire nostálgico por una época que ya es pasado. Las portadas, por lo diferentes de lo habitual cumplen estupendamente su función: capturar de inmediato el interés del posible comprador y la edición española, incorporando anuncios autóctonos y otros detalles, es muy digna. A pesar de esto, *The League...* no es una serie perfecta, dispara en muchas direcciones a la vez y cuando llega el momento de un final apoteósico la cosa hace bluff, como un petardo con la pólvora mojada.

Como preguntaba un lector en uno de los correos ¿de verdad, hay alguien que le guste *Prometh*ea? A nosotros no, desde luego. Todo es tan confuso, quiere ser tan "arty", tan complaciente con el género femenino, tan moderno y tan lésbico que se olvida de la función principal de un cómic: narrar una historia por medio de dibujos y palabras. Es evidente que *Promethea* quiere contar una historia, o muchas ¿quién lo sabe?, pero los medios puestos para ello son inadecuados. No se cuestiona la capacidad como ilustrador de **John Williams III**, hay páginas bellas e ilustraciones más que resultonas, pero también hay una confusión narrativa que diluye todos los esfuerzos. Por otro lado, ¿Qué es lo que se quiere contar? ¿que los hombres fuimos y somos muy malos? ¿que el futuro es mujer? Puede ser y seríamos los primeros en alegrarnos de ello, pero estamos seguros de que hay otras formas menos farragosas de contarlo en un tebeo.

Tom Strong cuenta con unos dibujos llamativos, cuya sencillez es más aparente que real, bonitos colores, buen gusto con las estrellas invitadas (**Dave Gibbons**, **Arthur Adams**, **Jerry Ordway**) y suficientes elementos para llamar la atención. Lo que más irrita de este personaje es que sea tan políticamente perfecto, que su familia sea multi-

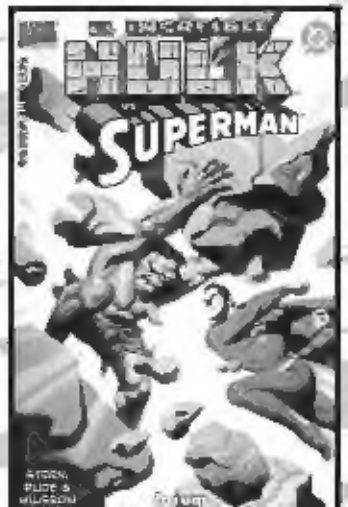
dedi-
monónica en un título común es el primer acierto de la misma, planteamiento con el que **Alan Moore**, además, consigue aportar una nueva visión acerca del concepto de superhéroe. A su favor tiene también un apartado gráfico que se amolda a los propósitos del guionista en cuanto a que sabe transmitir, llevando hasta la hipérbole, la sordidez y la magnificencia tecnológica del penúltimo cambio de

racial, que derrote a sus adversarios dialogando, que el fascismo sea su mayor enemigo, que mastique y fume una planta misteriosa cuyo nombre rima con coca. No, esto es broma, lo que más irrita es que después de leer un comic-book, o dos, o los ocho que han salido hasta ahora te quede la sensación de que aquello es una tomadura de pelo, un ejercicio de estilo con el que el señor Moore se convence una vez más de lo listo que es. Y es cierto, Moore tiene dotes para crear buenos tebeos pero esa insistencia suya en buscarle tres pies al gato termina por arruinar lo que pudieran tener de buenas intenciones. En cualquier caso, excepto el número 8 que es infumable de principio a fin, la serie puede leerse.

De *Tomorrow Stories* no merecería la pena hablar si en él no estuviera implicado **Kevin Nowlan**. Recordamos con mucho efecto la visita que este dibujante afincando en Kansas realizó al SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS en 1998. Un profesional tranquilo, educado, incluso algo tímido, que se hinchó a hacer dibujos de *Jack B. Quick* mientras nos informaba de esta serie que por entonces estaba dando los primeros pasos. No es preciso decir que se nos ponían los dientes largos imaginando lo que podía salir de esta colaboración. ¿Decepcionados a la vista de su materialización? No podemos ser tan rotundos. Sobre todo porque el trabajo de Nowlan es espléndido. Introduce claridad en abstrusos conceptos científicos o pseudocientíficos, evoca esa atmósfera límpida de los veranos rurales, de un mundo inocente en el que todos se conocen (cuyas referencias son a partes iguales **Norman Rockwell** y **Ray Bradbury**), y consigue exponer con naturalidad argumentos tan enrevesados como el del número 4. No importa que éstos, los argumentos, al final, sean un mero divertimento sin trascendencia; sólo contemplar las viñetas constituye un placer. Por otra parte y además, las dos portadas protagonizadas por Jack B. Quick son una maravilla absoluta. De las restantes series que conforman esta cabecera poco podemos decir porque sus dibujos espantan al más pintado. Así y todo, nos llamó la atención la protagonizada por *Greyshirt* en el número 2. La división tiempo/espacio sobre un mismo edificio que en realidad es la misma página, las posibilidades de lectura en varios sentidos y sobre todo que una idea tan complicada no se le haya escapado de las manos justifica los elogios que otras veces se otorgan al guionista británico.

Top 10 es otra serie cuya parte gráfica también nos parece demencial. El apelotonamiento de anatomías dispersadas, trajes extravagantes, falta de proporciones y arquitecturas sin centro de gravedad unido a ciertos efectos de color llegaron a producirnos mareos y otros síntomas de malestar físico. Es verdad que el último número publicado avanza hacia la claridad, hacia una mayor limpieza en las viñetas y esperemos que esta tendencia se consolide en los siguientes. En este caso la aluvión autoreconocida es *Canción Triste de Hill Street*. Alan Moore se planteó recrear una comisaría donde todos los agentes tienen superpoderes y hacer con ellos un "drama de conjunto". La pregunta es ¿por qué hacerla con superhéroes? Aparte de algún detalle menor, los protagonistas se comportan como se comportaría cualquier personaje sin esos atributos y lo curioso es que además funciona. Superando el repelús que producen los dibujos la serie se lee con atención, las situaciones están bien tratadas y los personajes actúan sobre todo como personas, con lo cual cuando se termina da la impresión de que de verdad se leyó algo interesante.

CIGARRILLOS OGDEN A UN PENIQUE EL PAQUETE DE CINCO
THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN
ALAN MOORE
KEVIN O'NEILL
No. 6 (de 6) 275 pts. 1,65 €
COMPRAR EN UN CABALLERO CON FLEMA... TRAE A NUESTROS AMIGOS MAS DE UN PROBLEMA.



UN CASO APARTE Y VARIOS NÚMEROS SUELTOS

Entre las colecciones que estamos comentando *Darkness* es realmente un caso aparte. Nada hay en esas páginas, desde la tipografía hasta la estética general del sello editorial, que nos atraiga y de no mediar el nombre de **Garth Ennis** nunca nos habríamos aproximado a este título. Pero el trabajo de Ennis en *Predicador*, suficientemente tratado en las páginas de esta revista, otorgaba un voto de confianza a cualquier cosa que viniera firmada por él. Después de leer el primer número de la serie mencionada tenemos que retirar esta confianza. Ya hemos dejado por escrito que el nivel de *Predicador* baja bastantes enteros cuando no está **Steve Dillon** a su lado; aquí no sabemos si el material de partida no daba para más, o si el mismo Ennis se lo tomó a relajo, pero el resultado no puede ser más decepcionante. Todo es simplón, vacío de intenciones y de contenido, pobre, muy pobre. De **Marc Silvestri** sólo le recordamos de una etapa no especialmente feliz de la *Patrulla X*. Aquello era bueno comparado con lo que hace aquí. Su estilo, si alguna vez lo tuvo, se ha vuelto rococó, churrigueresco, afectado, sin fuerza ninguna a pesar de ese horror vacui que le hace llenar la página de músculos y melenitas horteras. Un espanto sin concesiones.

Entre los números sueltos que adquirimos, un poco por ver qué tal y otro poco para entretener la espera en las estaciones tenemos un especial de *Grifter* dibujado por **Paul Smith**. "Guapín" de dibujo como todo lo que él hace y con una buena ambientación cómp, pero corto de ambiciones. Aceptable sin más. *Hulk contra Superman* no llega ni a esto. Las páginas de **Steve Rude**, algo menos confusas que de costumbre, son agradables de mirar pero todo te consume demasiado rápido, sin dejar poso ni recuerdo de lo leído. El *Myth Maker*, del que por cierto a Oviedo sólo llegó el primer número, también se despacha en un pis pas y casi resulta más entretenida la biografía de

Novalyne Price Ellis, una mujer que tuvo una relación platónica con **Robert Howard**, que los tebeos incluidos en el volumen. Y eso que hay nombres solventes entre los allí acreditados: **John Bolton, Tim Sale, Richard Corben**, pero falta algo, o quizá sea que el material de Howard ya ha sido exprimido hasta el cansancio. Como decíamos al principio demasiado humo y poco fuego.

Clásicos y Modernos

Algo debe suceder cuando dos obras creadas hace una montonera de años son las que proporcionan mejores momentos al lector: *Spiderman* (de **John Romita Sr**.) y *Xenozoic Tales*. Poco hay que decir de ellas que no hayamos dicho ya en un momento u otro y que ustedes no sepan.

El veterano Romita creó un escenario realista para las fantásticas aventuras de *Spiderman*. Con su trazo preciso y rotundo dio vida a las calles y a las gentes del Nueva York de los años sesenta en unas viñetas donde se disfruta casi tanto contemplando a los paseantes, los trajes y peinados de los personajes femeninos como con las acrobacias de Peter Parker. Estas palabras no responden a una subjetividad nostálgica provocada por unos tebeos leídos en la infancia y ahora recuperados, más bien tenemos la impresión de que son el producto de un trabajo bien hecho, construido con materiales universales y que ha conseguido superar la prueba del tiempo.

A **Mark Schultz** le hemos dado un Premio Haxtur, expusimos sus originales en el Museo Barjola de Gijón en 1997 y esperamos con ansia la repetición de su visita. Su obra, pese a lo parco de la misma, merecía una edición decente en español y PLANETA DEAGOSTINI lo intentó aunque en el último momento algo falló. Después de asistir a un crescendo en la evolución del dibujo, cuando estábamos llegando a su cenit se producen dos entregas, números 14 y 15, pésimamente impresas. No sabemos de quien sería la responsabilidad pero, por respeto a los lectores y al propio Schultz,

deberían volver a imprimirse. Sin cargo a nuestros bolsillos, claro. Esto no es óbice para que el conjunto de *Xenozoic Tales*, como se apunta en otro artículo, sea altamente recomendable. Además del dibujo, cuya maestría nadie discute, los guiones son ingeniosos, seductores, divertidos por momentos y con un mensaje subyacente (la amenaza ecológica) que consigue estar siempre presente sin quitar protagonismo a la aventura y el entretenimiento.

Spiderman y *Xenozoic Tales* son dos colecciones que han alcanzado el Olimpo de los comics, son clásicos y por ello son absolutamente modernos.

Conclusión

No pretendíamos trazar un panorama desolador con las páginas precedentes pero esto es lo que hay. A la vista de un determinado éxito -léase *Predicador*, léase *Sandman* o léase mutantes-, los editores españoles han optado por explotar esa veta hasta su agotamiento, aparcando otros títulos y otras posibilidades que sabemos se están dando en Norteamérica. Nombres como **Paul Gulacy, Walter Simonson** o **Berardi** publican series regulares y obras de calidad que en España nadie con alguna capacidad de decisión parece haber visto. Mientras tanto, los quioscos se pueblan de colecciones, casi todas iguales y casi todas mediocres. Como sucedió en los años 80, el resultado a medio plazo no puede ser otro que la crisis por saturación, el fin de la gallina de los huevos de oro.

José Mª Flores

Hemos leído

Gon (nº 7)
Tanaka.
Editorial La Cúpula.
Barcelona, 2000.

Sin darnos cuenta, el curioso personaje de Tanaka lleva casi una década con nosotros. La Cúpula nos brinda ahora una nueva ocasión (y van siete) de acercarnos a esta simpática bestia. Sus fans notarán que en esta entrega el dibujo de Tanaka es aparentemente más descuidado, sin ese saturado aspecto final al que nos tenía acostumbrados, poblado por millones de rallitas. Esto es sólo así en parte. Su trazado presenta una apariencia más suelta, pero la minuciosidad del dibujo permanece. Seguimos viendo hasta el último detalle de la viñeta, la más pequeña gota de sudor, el mínimo rasguño...

Y Gon sigue tan animal como siempre. Como es habitual en sus historias, las salvajadas se suceden y el autor consigue mantener el peculiar ritmo con el que desarrolla sus mudos relatos. Si en el anterior álbum se nos ofrecía una fantástica aventura larga que nos transportaba al centro mismo de la tierra, aquí volvemos a los episodios cortos, algunos mejores que otros. Puestos a recomendar, nos quedaríamos con el de la montaña y, sobre todo, el de los elefantes. Ese grandioso final con las dos bestias caídas supone una prodigiosa clausura para una historia excepcional. Recuerden, salen muchos animales diferentes, pero no es un tebeo de animalitos. Más bien de animaladas.

Angela y Clara
Calo.
Editorial Under Cómic.
Madrid, 2000.

Con este álbum, Calo vuelve a los personajes presentados en su anterior monográfico, *Dios los cría*. Al autor parecen agradarle las adolescentes, las "vecinitas ruidosas del piso de arriba", según sus propias palabras. Pero cuando el lector va un poco más allá de esa primera impresión de tebeo masturbatorio se lleva una agradable sorpresa. Su mayor atractivo es sin duda el estilizado dibujo. Si en su primer comic-book veíamos como jugaba con los grosores del trazo buscando aparentemente el más adecuado, aquí estas variaciones se ven sustituidas por una línea uniforme que parece aportar una cierta sequedad al trabajo. Pero sólo antes de leer las historias. Cuando se entra en ellas, la frescura que presidía *Dios los cría* reaparece y mejorada. Las anécdotas que se nos cuentan son mínimas: la chica que alberga al amigo desastre en su habitación porque a éste lo han echado de casa, el ligue con el compañero guaperas del trabajo... **Calo** se las apaña para trascender esas excusas argumentales y presentarnos un conjunto de situaciones y personajes que enseguida se ganan la simpatía del lector. Por un lado, su dibujo es muy agradable, muy plástico (aunque no se acaban de entender esos sombreados de mancha que mete de vez en cuando), muy fácil de tragar. Por el otro, aunque hay una evidente tensión sexual en el fondo de sus relatos, no se queda en eso. Sus protagonistas mantienen un carácter ingenuo, inocente y, sobre todo, simpático. Creemos que es esto último lo que mejor define los resultados: *Angela y Clara* es un tebeo simpático. No intenta ser profundo ni trascendental, pero con esa misma falta de pretensiones, se gana al lector, que puede distraerse con una serie de acontecimientos bien contados, divertidos y dibujados con convicción y seguridad.

Cómo pinta Vicente Segrelles

V. Segrelles
Autor y editor
Barcelona, 1999

Vicente Segrelles nos presenta un libro con unos contenidos poco habituales en el mercado español. Normalmente, cualquier estudiante o aficionado que desee saber algo sobre las técnicas pictóricas, debe recurrir a textos traducidos de otros ámbitos, especialmente anglosajones. Por eso este volumen, un recetario donde desvela algunos de sus secretos o explica procedimientos que pueden ser de utilidad para los principiantes, es toda una curiosidad. Y muy respetable, habría que decir. Imbuidos como estamos de esa idea elevada del arte, el que alguien explique cómo representar un cielo de tormenta o la superficie de una madera sabe a poco, al parecer. Lo importante es un concepto que por otro lado nadie define claramente. Bien, Segrelles ha sentido la necesidad de transmitir lo poco o mucho que sabe y lo hace con humildad y claridad, dos virtudes poco frecuentes en nuestros centros de enseñanzas artísticas. Pensamos que es de agradecer. En una época en la que el objeto artístico parece condenado a desaparecer en una niebla de palabrería pseudo filosófica, Segrelles nos devuelve al barro de la materia y a las rutinas de preparación del papel o el acondicionamiento de la mesa de trabajo. Es su sistema. Podrá interesar a algunos y aburrir a otros, pero no hay trampa ni cartón. Desvela sus intenciones y sus conocimientos. Seguro que a más de uno le servirán, porque en ningún momento pierde su carácter eminentemente práctico.

Acompaña al libro una nueva entrega de *El Mercenario*. Como en anteriores ocasiones, el fondo, las atmósferas, los productos de su esmerada técnica, se comen a las figuras, a los personajes y con ellos la historia. Una pena, ya que su labor no carece de mérito. Pero como narrador no ha mejorado mucho. De poco vale el brillo de sus colores frente a lo gris del relato.

Tim Truman escribe el guión de la miniserie de StarWars, *Misión a Malastare*. La dibuja un pelotón de inútiles, pero Truman es mucho Truman. Desde que escribiera y dibujara *HawkWorld* ha pasado mucho tiempo y poco de lo que hizo después ha sido editado por aquí, así que no debe dejarse escapar esta oportunidad de volver a disfrutar con su trabajo. Ya se ha publicado otra de sus colaboraciones en la saga galáctica, *Outlanders*.

Sinfonía Gráfica

Sergio García
Editorial Glenat. Barcelona, 2000

Este libro parte de una hipótesis tan simple como divertida. Nuestro tradicional sistema de lectura (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) es un corsé que los creadores no pueden tolerar por más tiempo. Frente a esto, el autor propone la multinealidad, que transformará al lector de una figura pasiva en otra activa.

El libro se desarrolla usando como ejemplos obras del propio García, ya que, según él, lo que importa es la investigación en sí y cómo ésta modifica y guía las ideas de partida. Así, asistimos perplejos a las alternativas posibles a esa estructura en la que, sin darnos cuenta, parece estar encerrado el cómic. Una es la imitación de los mapas. Usando perspectivas propias de la cartografía, García propone tebeos donde los lectores pueden elegir varios caminos posibles dentro de la misma narración. Ya saben, como en las aventuras interactivas. Evidentemente, este desarrollo de la acción impide determinados caprichos, como puede ser la escala de planos. Esto podría restar ciertos valores a la historia, así que el autor intenta el más difícil todavía, mezclando al final del libro su modelo de caminitos y bandas con un intento algo más complejo, donde inserta algunos primeros planos y planos detalle. Todo ello sazonado con pequeñas secuencias en paralelo, de intenciones decorativas. Todo muy bonito. De pasada, debo decir que la historia donde plasma todos sus hallazgos investigadores es una adaptación de *Caperucita Roja*. Esto nos dará una idea del nivel de complejidad en el que nos movemos.

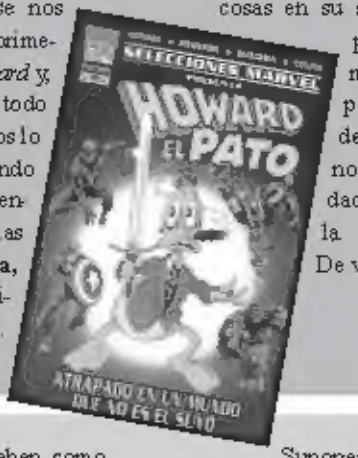
Además, a lo largo del libro se nos ofrecen ejemplos de otros autores, sobre todo franceses y algunos americanos, que experimentan con órdenes de lectura alternativos, algunos incluso circulares (la narración vuelve al punto de partida). Ya lo decíamos al principio: apasionante.

Suponemos que más de uno saludará este libro como un gran trabajo teórico que ayudará al medio a salir de su tradicional conservadurismo. Pero se nos ocurren algunas pegas. Primero, ese concepto del lector como pasivo, simplemente porque no tiene que elegir entre diferentes alternativas dentro del relato. ¿Acaso toda la literatura (a excepción de *Rayuela*, claro está) va dirigida a entes pasivos? Hay mucho de reelaboración en toda lectura o contemplación de pintura, cine o lo que sea y suponer que eso no es así es tener una opinión muy baja de los espectadores. Por otro lado, las alternativas a los sentidos tradicionales de lectura deberían analizarse teniendo en cuenta los contenidos, algo que García no hace. De hecho parecen resultarle completamente indiferentes, tan ocupado como está con sus aventuras gráficas. Ahora resulta que la decoración es más importante que el relato. En fin, un libro divertido en su ingenuidad y triste en lo pobre y maniqueo de sus planteamientos.

Howard el pato

Varios autores
Editorial Forum. Barcelona, 2001

A Howard lo conocimos antes en el cine que impreso, en una peliculilla realmente olvidable. Del original de papel se contaba que era una parodia del mundo superheróico y uno de los pocos personajes con un planteamiento adulto que había producido la Marvel. Además su autor, el guionista **Steve Gerber**, se metió en un complicado pleito sobre los derechos del pato, que acabó de redondear su aureola de creador comprometido. Desgracias personales aparte, se nos presentan ahora los primeros episodios de *Howard* y, como es habitual, no todo es tan bonito como nos lo pintaban. Empezando por el dibujo; la presencia de varias firmas prestigiosas (**Buscema, Colan**...), no es suficiente en este caso. Un poco afortunado entintado de **Leialoha**, unido a la pobreza de los guiones, invitan al lector a abandonar la lectura desde las primeras páginas. Desde luego, podríamos superar la apariencia pastosa de las planchas si las historias tuvieran verdadero interés. Pero no es así. El arte de la parodia es complicado y **Gerber** resulta más bien torpe. Comparado su pato con otros productos humorísticos como *Mad* o, dentro de la propia MARVEL, la *Hulka* de **Byrne**, comprobamos que ni siquiera resulta divertido. Además es pretencioso y previsible. Nos alegramos de que se produzcan estas recuperaciones, ya que ayudan a poner las cosas en su sitio; pero preferiríamos leer productos de calidad y no mediocridades como la presente. De verdad.



RETORNO AL CARIBE

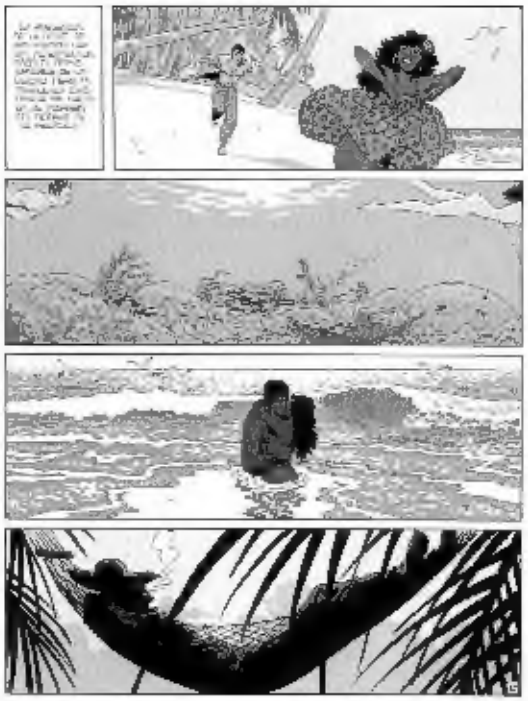


Fig. 1. Página de Caribe, cargada de panorámicas

Hace años tuve la oportunidad de impartir, junto con Faustino Rodríguez Arbesú, un seminario sobre comics en los cursos de verano de Cabueñes (Gijón), organizados por el Instituto de la Juventud. Sus explicaciones sobre la composición de las viñetas me sorprendieron. Con este artículo he intentado ordenar algunas de las reflexiones que me sugirió. Utilizo para la explicación el interesante álbum *Caribe*, del guionista Jorge Zentner y el dibujante Rubén Pellejero.

El género al que pertenece *Caribe* puede clasificarse como de aventuras, aunque habrá que matizarlo. Muestra la vida del protagonista, *Lumpen*, y algunos amigos suyos, en una plácida isla del Caribe. Y cómo se ve transtornada por la irrupción de un equipo de cineastas americanos que ruedan una película de piratas. Transcurre en los años cincuenta y aparecen alusiones a la caza de brujas, la guerra civil española, diferentes películas clásicas de Hollywood y la "muerte" de Gardel.

Entrando en una descripción de los elementos empleados, encontramos algo más de trescientas viñetas. Una media de seis a siete por página. Trece viñetas son cartuchos que, como todos los textos de apoyo de la obra, se corresponden con los pensamientos del protagonista. En algunos casos, estos cartuchos van acompañados de una pequeña ilustración. Más de cien viñetas (una tercera parte) son mudas.

Respecto a la planificación, un primer recuento nos ofrece cantidades bastante repartidas. En general, sorprende el número de Planos Detalle, que son casi tantos como los Gran Plano General. Menos acento se encuentra en la zona media, sobre todo en cuanto a Planos Americanos. En cambio, los Primeros, Primerísimos Planos y Planos Medios cerrados igualan a los Generales y Muy Generales. Los autores parecen moverse a gusto por los extremos: o planos muy cortos o planos muy abiertos. Si estos últimos son lo habitual en el género de aventuras, resulta sorprendente encontrar tanto Plano Detalle y Primer Plano, que remiten a un tono más intimista. Se hace necesario subrayar la abundancia de viñetas alargadas horizontalmente, panorámicas que van de un lado al otro de la página [*fig. 1*]. Casi en todas las planchas encontramos alguna, algo más de cincuenta en total.

Fig. 2. Fragmento de la página 27, con fundido a sueño con referencias a películas clásicas
Debajo, Fig. 3. Zoom en la página 36

En cuanto al uso de angulaciones como picados y contrapicados, aparecen en una quinta parte de las viñetas y son estos últimos los que tienen algo más de relevancia. Otros recursos del lenguaje son el fundido que encontramos en la página 27 [*fig. 2*] [1], las viñetas de fondo contínuo de la página 40, el plano subjetivo de la 38 y los numerosos zooms (páginas 24, 34, 36, 37 y 46) [*fig. 3*]. Aunque, en general, lo habitual son las transiciones por corte (espacial o temporal).

Los elementos gráficos, como onomatopeyas o líneas cinéticas apenas son utilizados. En cuanto a los bocadillos, tienen una forma rectangular de bordes blandos. Los textos de apoyo carecen de características especiales, aparte de que a veces aparecen en viñetas independientes o cartuchos.

Referente al montaje, encontramos algunas escenas en paralelo (página 5, 37 y 38), aunque lo habitual es el desarrollo de secuencias continuadas que se van enlazando por corte (espacio-temporal).

Poco más que señalar por ahora, excepto quizás el sueño de la página 27 [*fig. 2*]. Debe anotarse que, según comentario del propio Zentner, él desarrolla un guión técnico, incluyendo esquemas de página, planificación, señalando

(1) Voy a utilizar la numeración propia de las páginas, no la del álbum.

Fig. 4. La anunciación de Fra Angélico. Ejemplo propuesto por Arnheim de obra compuesta por dos centros simétricos

Fig. 5. Ocho rectángulos rojos, después de 1914, de Kasimir Malevich

(4) GOMBRICH, Ernst
"El fotógrafo como artista: Henri Cartier-Bresson"
Temas de nuestro tiempo
Editorial Debate. Madrid, 1997

Fig. 8. La Villette, fotografía de Henri Cartier-Bresson

Debajo, Fig. 6 y 7. Ejemplos propuestos por Scharf. A la izquierda Place de la Concorde, de Degas.

A la derecha, fotografía instantánea de Borough High Street, de Charles Spourgeon jr.
En ambos encontramos una disposición "casual" de los elementos

los silencios, aportando documentación fotográfica en ocasiones y, según sus propias palabras, "explicando a qué huele el ambiente, si es necesario". Zentner explicó que él había reflexionado mucho sobre el medio y las posibilidades de la comunicación visual. Por esta razón, al referirnos al dibujo, especialmente en sus aspectos narrativos, mencionaremos a ambos autores, guionista y dibujante. Parece de justicia en este caso.

Antes de avanzar en el análisis, se hace necesario un pequeño rodeo.

Composición

Hay algo realmente peculiar en la planificación de *Caribe*, que es en lo que he de fijar la atención. Previamente, recordar algunos aspectos generales relativos a la composición.

Podemos definir la composición como el procedimiento por el cual activamos los elementos plásticos de la imagen. Todo dibujante sabe que juega con unas piezas y que, según las distribuya, serán interpretadas de una forma u otra, produciendo diferentes sensaciones. Ese reparto, esa colocación, comprende factores varios, no sólo la posición relativa de los elementos en el espacio compositivo; también su textura, tamaño, color, etc. Por facilidad, hablaremos de composición sólo en términos de situación espacial; pensaremos en esa primera reflexión sobre los bocetos, que permite una distribución general de las masas.

Ese reparto obedece habitualmente a una jerarquía de valor. Quiere decirse, componer supone no sólo relacionar los elementos entre sí, sino ordenarlos según unas prioridades de lectura. Normalmente se parte de un elemento principal, alrededor del cual girarán los demás [2]. Ese centro visual no suele coincidir con el centro geométrico. Puede estar más arriba o desviado a la izquierda. Pero, en todo caso, se establece una relación entre los ejes de la forma geométrica que contiene la imagen (sea esta circular, cuadrada o rectangular estirada horizontal o verticalmente) y su contenido. A veces se prima un centro de interés con elementos secundarios, como es el caso de muchos retratos, donde todo gira alrededor de la cara. En otras se generan varios centros más o menos simétricos [*fig. 4*]. O a los centros principales se les añaden centros secundarios, lo que Arnheim denomina "nodos". La dialéctica de la composición, siendo muy compleja, no evita la convencionalización de dos o tres figuras simples, que podemos encontrar en muchas imágenes. Así, podríamos enumerar un repertorio de esquemas compositivos que aparecen repetidamente, como la agrupación triangular, la circular y otras similares.

Esa sensación de orden que parece buscar la composición no está reñida con la creación de tensiones. De hecho, es evidente que uno de los sistemas más eficaces para fabricarlas es la desviación sobre los ejes vertical-horizontal. Toda figura que se apoye en ellos resultará en principio más estable que aquella que los abandone para entregarse al juego de las diagonales. Pero incluso en estos casos podemos llegar a una composición donde se consiga equilibrio, aunque éste resulte más dinámico y excitante que el anterior. Muchos cuadros de Malevich [*fig. 5*] pueden servir de ejemplo.

Sin embargo, hay obras y momentos históricos que parecen desafiar o llevar al límite las posibilidades compositivas, el juego con las fuerzas visuales, con el reparto de pesos.

Podríamos encontrar algunas muestras en el manierismo. Pero creo que es con la fotografía con la que aparecen las verdaderas rupturas.

Primero, la fotografía

Plantarse ante muchas imágenes de Degas [*fig. 6 y 7*] supone abandonar algunos territorios conocidos para adentrarse en nuevos confines. Para Scharf [3], la explicación de los cortes compositivos, de lo "descentrados" que resultan algunos de sus cuadros, debe buscarse en dos influencias muy diferentes: las estampas japonesas y la fotografía.

Ya en la obra de los grabadores japoneses encontramos ese "interés por ninguna parte". Frente al característico orden occidental, en muchas estampas no está claro en qué debemos fijar nuestra atención. Pero entiendo que son las fotografías y sobre todo las instantáneas las que más abren nuestros ojos a nuevas posibilidades.

La fotografía que se toma al azar, o la fotografía de guerra, realizada en difíciles condiciones, no puede someterse al dictado de antiguas reglas de composición. Es otra cosa. Evidentemente, nuestros ojos están "educados" y se resisten a abandonar viejos hábitos. Es por ello lógico que Gombrich, uno de los que más va a insistir en lo convencional de nuestra visión, se interese por un fotógrafo como Cartier-Bresson [4]. Porque en él se da el milagro del azar que compone, de la instantánea que, sin perder su aspecto improvisado, se ajusta a las reglas de composición más clásicas [*fig. 8*].

Pero no en todos los casos ocurre así. ¿Cómo juzgar las fotos de Omaha Beach de Capa? ¿O la gaviota de Koudelka [*fig. 9 y 10*]? Todo pasa ante la cámara, que

(2) Aquí usaré conceptos tomados de Arnheim
ARNHEIM, Rudolf *El poder del centro*. Alianza Forma. Madrid, 1993

(3) SCHARF, Aaron *Arte y fotografía*
Alianza Forma. Madrid, 1994

Fig 9 y 10 A la izquierda Bilbao, 1937 fotografía de guerra de Capa A la derecha Ecosse 1977 de Josef Koudelka

sec cionar la realidad sin atender a criterio alguno, mas alla de los que el fotografo consiga imponerle De ahi los tripodes, los mecanismos que buscan detener el fluir de imagenes para ajustarlas a un discurso visual previo

Segundo, el cine

La fotografia, en fin, arroja un problema Quizas algo ya sabido, pero que suena a nuevo Cuando disponemos los elementos de una imagen, les imponemos un orden, porque deseamos producir determinadas sensaciones Si usamos una reticula, lo reducimos todo a lo mismo si partimos de un centro visual, es ahi donde el espectador debe iniciar sus recorridos Componer presupone unas intenciones Por eso muchas instantaneas no pueden evitar una sensacion de vulgaridad, "no dicen nada" Porque no han sido ordenadas para poder indicar algo

Ahora bien, con el cine nos enfrentamos a nuevas cuestiones Que hacer cuando la imagen ya no esta sola, sino acompañada de otras, formando secuencias? Aun mas ¿que hacer cuando los elementos de esa imagen no se estan quietos como en la pintura y en la fotografia,.. sino que se desplazan, pudiendo llegar a abandonar el encuadre? Todo esto arroja una constelacion de problemas nuevos Pero, al contrario que en el caso de la fotografia, el cine si se rige por reyes compositivas rigidas Por una razon, que acabamos de mencionar tiene que producir determinadas sensaciones, cuenta una historia Eso implica resaltar los elementos relevantes y subordinar los que no los son, en cada momento

Asi, pronto se abandona la vision general que provenia del teatro y se desarrollo lo que ahora conocemos como escala de planos Supone llevar al limite algo de lo aprendido con la fotografia, pero de forma consciente Lo que en aquella podia obedecer al azar, es aqui gramatica, pura necesidad narrativa

Los objetos y personajes podran salir o entrar en el plano, pero habitualmente obedeciendo a una logica que dirige la atencion del espectador siempre hacia lo mas relevante Aunque el analisis aislado de muchos fotogramas nos ofrecera imagenes muy lejanas de las composiciones pictoricas clasicas, su logica de funcionamiento resulta proxima a ellas, mucho mas que algunas fotografias [*fig 11*]

Fig 11 Fotogramas de Los pajaros, de A Hitchcock

Y tercero, el cómic

El comic se va a ajustar a la misma logica Incluso mas que el cine, si cabe Mas alla de la ruptura con la tradicion que puede suponer la escala de planos, casi todo dentro de la viñeta obedece a las necesidades de un orden de

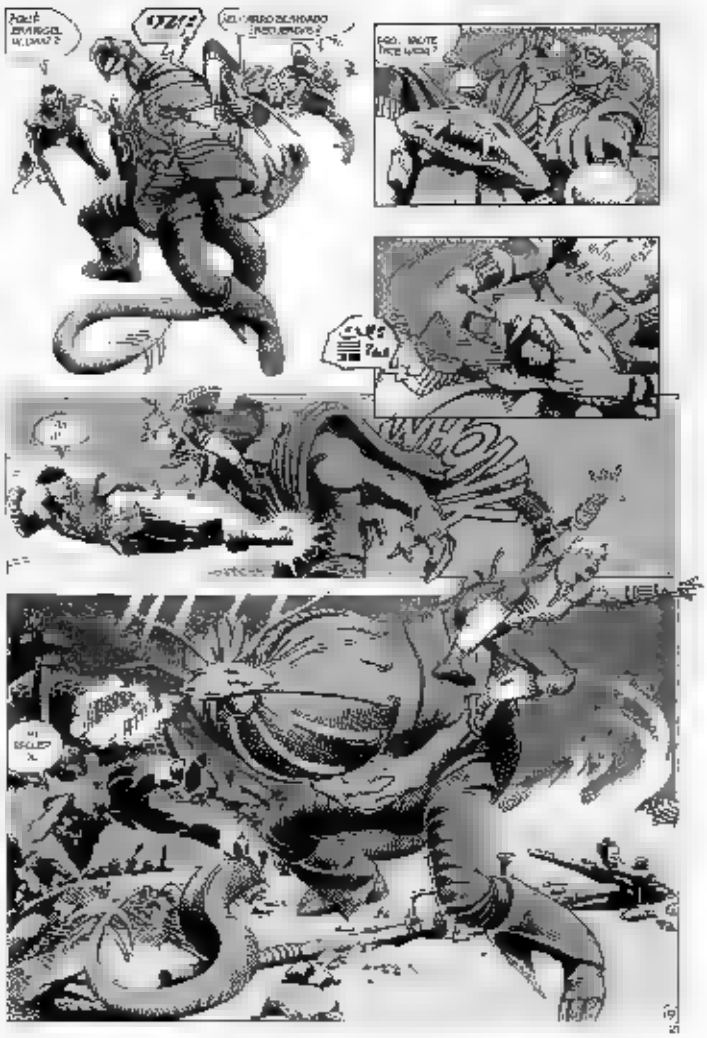
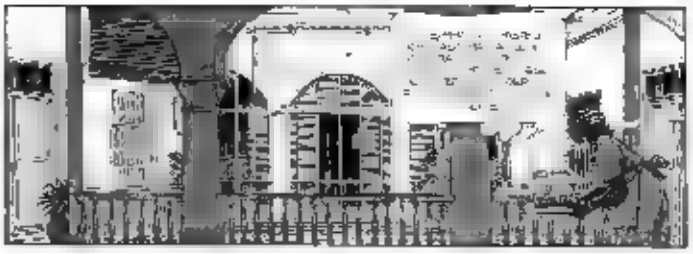


Fig 12 Plancha de Atari Force de Jose Luis Garcia López Aunque utiliza una estructura de pagina muy compleja el autor no pierde nunca su espectacular sentido de la composicion

Fig. 73. Pagina 2, viñeta 1
Debajo, fig. 74. Pagina 3, viñeta 1



lectura claro. El dibujante cuenta con algunos problemas que el pintor no debía resolver.

Por un lado, los elementos gráficos característicos, especialmente bocadillos y textos de apoyo, pero también onomatopeyas y otras metáforas visuales. Hay que componer esquivando o reduciendo a un mínimo la molestia que estas estructuras puedan causar a la imagen.

Además están los inconvenientes de la señalización de imágenes. No se pueden dibujar las viñetas como elementos aislados, sino como componentes de una cadena con una lógica narrativa propia. Y la composición también debe responder a esas necesidades, plegarse a ellas. Y no solo en cuanto a aspectos como la continuidad visual, sino también a otros como la propia variedad de formatos que la plancha impone a las viñetas.

Pero, a pesar de estos inconvenientes, casi todos los dibujantes han mantenido una distribución clásica de los elementos, buscando los centros de atención, distribuyendo fondos y personajes para crear el adecuado equilibrio y jerarquía visual. Esto explica que la ampliación de ciertas viñetas ofrezca imágenes que continúan siendo interesantes plásticamente (interesantes), incluso al extraerlas de su secuencia.

Si el autor presta más atención a cada viñeta que a la continuidad, está claro que va a tener problemas. Esto es tan evidente que no hace falta ni remarcarlo. Pero algunos parecen conseguir ese deseado equilibrio entre viñetas con una composición interna fuerte, sin perder la continuidad. Por ejemplo, José Luis García López [*fig. 12*] [5]. Otros, evidentemente, no.

¿Qué sucedería si...?

¿Es posible transgredir estos sistemas clásicos de composición? ¿A qué precio? Esto parecen preguntarse algunos autores, como Ricard Castells [6]:

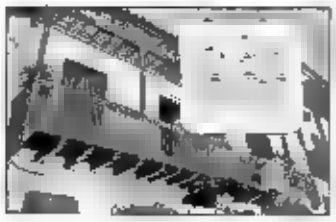
"Todo está interrelacionado. El argumento, el guión, la puesta en escena, el vestuario, la escenografía, los personajes (su psicología, su caracterización física), los diálogos, etc., etc., etc. Sin ningún tipo de subordinación de unos a otros.

Y el espacio? Concedo el mismo valor al espacio que a un personaje. A un personaje humano, me refiero. Pero ¿no es también personaje un caballo, una mesa, un sombrero? El espacio es un personaje. El ambiente, la atmósfera, también lo son.

Sería lo mismo esta hipotética secuencia (una conversación entre dos personas) si en lugar de estar en esta terraza estuvieran en lo alto de una montaña? Y en el interior de una casa? ¿No sería distinto en cada uno de estos ejemplos? ¿No sería también distinto si la acción transcurriera de día o de noche, o estuviera paseando gente a su alrededor mientras hablan? Y no hablo de ambientación. Estoy hablando de cómo el espacio transforma y modela lo que los aparentemente sujetos protagonistas están haciendo. Hablan. ¿De qué hablan? Hace buen tiempo. Comentan el buen tiempo que hace. Plano general. Atmósfera relajada. Plano descriptivo. O bien, uno le confiesa a otro que acaba de matar a alguien. Dramatismo. Primer plano. Etcétera. Pero ¿es siempre así? ¿Por qué no un primer plano en el primer ejemplo y un plano general en el segundo? ¿No transformaría totalmente el relato? ¿No le daría otra dimensión? He pasado del valor del espacio al valor de los planos.

A menudo me hago esta pregunta. ¿Qué sucedería si aquí que, ortodoxamente hay que colocar un primer plano, colocara otro tipo de plano, de encuadre? ¿O si en lugar de tomar a los personajes de perfil los tomara de espaldas? Dos sujetos están hablando. Ahora uno de ellos enciende un cigarrillo. O se sacude una brizna de hierba que tiene sobre el traje. O saca de uno de los bolsillos de su chaqueta una salamandra. Cada acción va transformando la secuencia, el tiempo. Volvamos al principio.

¿Qué sucedería si...?"



Preguntas que debe hacerse todo dibujante. La diferencia reside en la atención que unos y otros prestan al hilo narrativo, a lo que se está contando. Cuando se valora más el "contar de otra manera" que el "contar esto de forma adecuada y expresiva y además de otra manera" suelen aparecer los desastres.

En el caso de Peñeiro, el lector se enfrenta a un dibujante que juega constantemente con los límites del encuadre, sin forzar la credibilidad del relato. Al contrario, la potencia.

En los bordes

En el cine de los ochenta se produce una recuperación de un montaje de planos muy cortos, asociada a unos acabados de gran preciosismo fotográfico. Es característico, por ejemplo, en el trabajo de Tony Scott y cada vez más en el de su hermano Ridley y tantos otros. Deudores de la concisión del spot publicitario, ciertos convencionalismos tradicionales se abandonan para entrar más en una retórica de la sensación. Y ahí nos acercamos al territorio descrito por Castells.

He mencionado la extraña y constante presencia de planos detalle en *Caribe*. Algo que asociaría con esa búsqueda de la sensación que acabo de citar. Pero, más importante aún que eso, parece la peculiar manera de encuadrar. El interés de Zentner y Peñeiro por no conformarse con la visión más habitual, por darle vueltas a los planos. Ya sabemos que todo el mundo está cargado de buenas intenciones, otra cosa son los resultados.

En *Caribe*, la sensación cinematográfica parece producirse no entre las viñetas, sino desde dentro de estas, gracias a un peculiar empleo de la composición, del encuadre.

Se insiste en dos recursos formales: los cortes dramáticos y el desplazamiento de los centros. No

es la primera vez que se intenta, pero han logrado con estos elementos con gran fortuna. ¿Por qué? Porque se adaptan a lo que cuentan, aprovechan determinados momentos de transición o de situación, para utilizar el paisaje o la posición relativa de los personajes en la viñeta, como un elemento de lenguaje más. Examinemos algunos de estos planos de cerca.

Panorámicas y

En la página 2 encontramos una de esas panorámicas que tanto nos gustan [*fig. 13*]. La primera viñeta nos muestra una vieja criada que porta una bandeja con una merienda. Pero es desplazada al lado derecho y el resto es puro fondo, paisaje. Algo similar se nos ofrece en la primera viñeta de la 3. Los personajes caen ahora hacia la parte inferior derecha y la viñeta se rellena con unos barrones típicos [*fig. 14*].

En la página 4, viñeta 1, el personaje aparece descentrado (hacia la esquina superior izquierda) y la mitad de la viñeta se emplea en el juego que las sombras de la barandilla producen sobre el porche [*fig. 15*]. El mismo viejo vuelve a aparecer pegado al borde superior en la viñeta 4 de la página 5, con los bordes ocupados por las sombras.

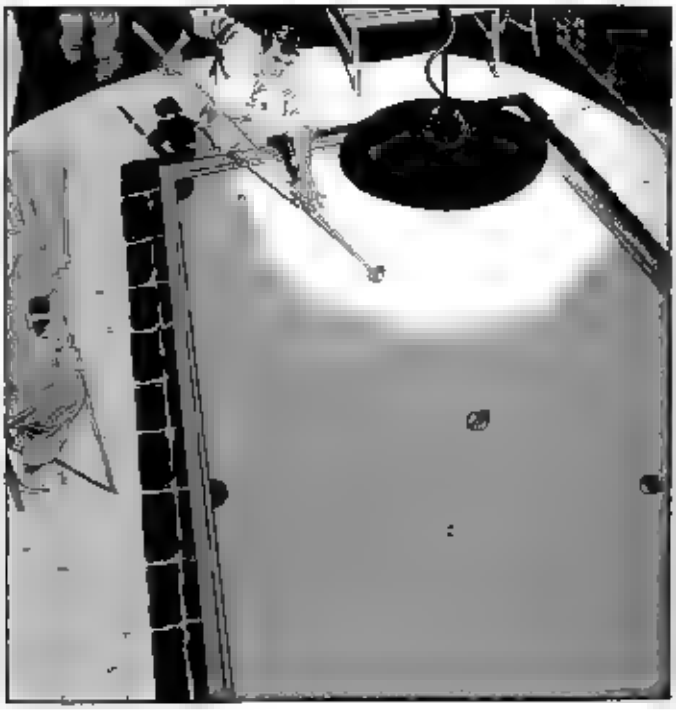
Fig. 75. Pagina 4, viñeta 1

[5] Como ya se comentó en El Wendigo nº 8.
FLOREZ, F. "Narración y narrativa (I)". Gijón, 1999.

[6] "Ricard Castells. Diario de un autor de Historietas". Dentro de la viñeta nº 7. Avilés, 2000.

Fig 16 Fragmento de la pagina 5

Fig 17 y 18 Contrapicado y picado en las paginas 6 y 44



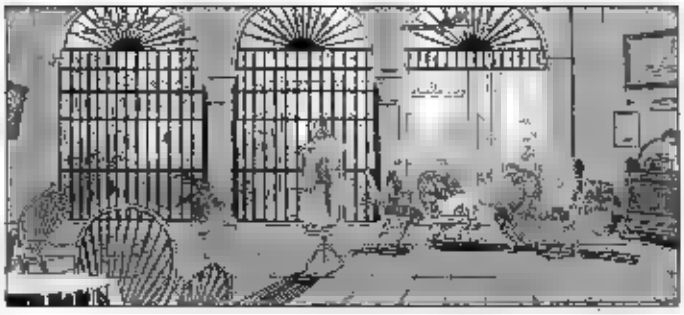


Fig 19 Pagina 12 viñeta 1

de los protagonistas y una ventana que luego se detalla en la viñeta siguiente [*fig 16*]

En la 6 el plano general del bar se ve sustituido por un contrapicado de la mesa de billar, que apenas deja hueco en la viñeta para el heroe. Curiosamente, tiene una replica en una de las ultimas paginas del album, con un picado casi frontal [*fig 17 y 18*]

Pagina 12 primera viñeta. Similar a la de la pagina anterior. El escenario adquiere tanta importancia como los personajes, que nuevamente aparecen descentrados hacia la derecha [*fig 19*] Parecidos juegos con los bordes encontramos en la pagina siguiente, la 13, en sus ultimas viñetas [*fig 20*]

Pagina 17 viñetas 3 y 4. Nuevos desplazamientos a los bordes, a los que debemos sumar el corte enfatico de la 4 [*fig 21*] Que se nos muestra? Suelo

En la 20, mas de lo mismo, el heroe se desplaza hacia los lados y las viñetas se interesan por el fondo [*fig 22*]

La salida del bar de la serreta

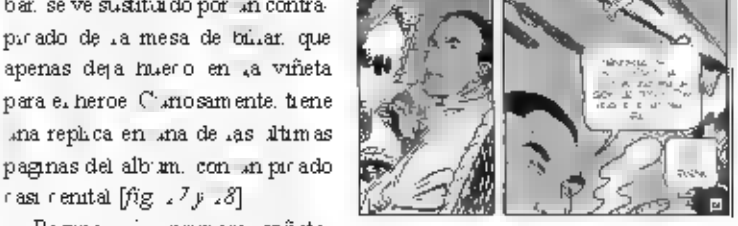
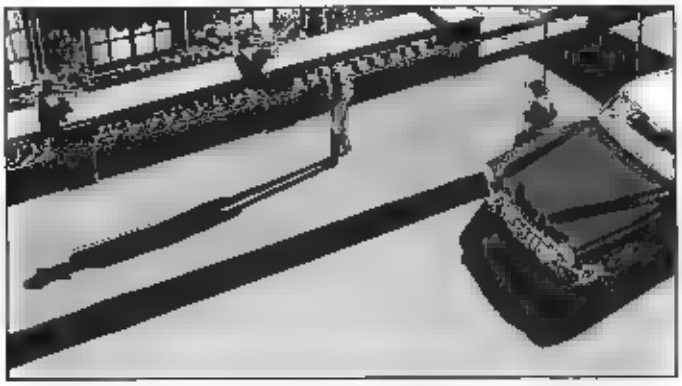


Fig 20 Pagina 13 viñetas 6 y 7

Fig 21 Pagina 17 ultimas viñetas



Derecha fig 22 Pagina 20 viñeta 2

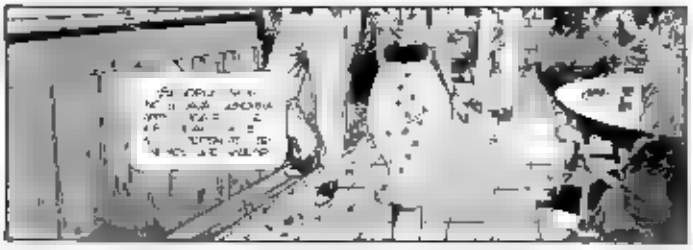
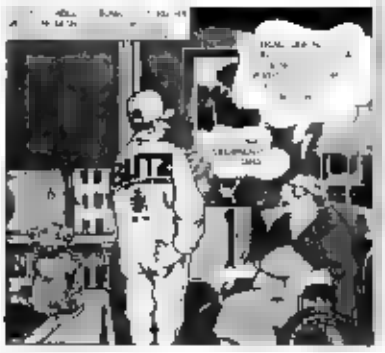
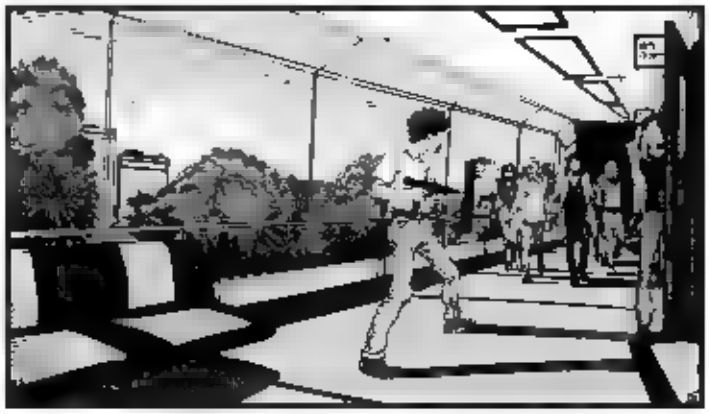


Fig. 23. Página 24, viñeta 4

Derecha, fig. 24. Viñeta de Tardi para El exterminador de cucarachas. Presenta una composición descuidada con cortes sucios en la parte interior (publicado en El Cairo nº 27).



Debajo, fig. 25. Viñeta del segundo álbum de Juan Solo con dibujos de Georges Bess.



ma en la 24 se expresa de manera similar a su entrada en el hotel de la 7, corte dramático de la figura y fondo detallado [*fig. 23*]. Etc.

Zentner y Pellejero nos ofrecen hasta el final todo un rosario de planos, donde parecen invitar al lector a recorrer con calma el interior de las viñetas, a leer el pasaje, a participar de los recorridos de sus personajes. Y no de viñeta a viñeta, como es habitual, sino desde dentro de ellas.

Descentrando

Pocos autores sobreviven con éxito a un uso tan dinámico del espacio interior de las viñetas. Habitualmente, lo que nos encontramos son dibujantes que encuadran "mal", que ofrecen esos cortes "sucios" en los bordes, con personajes que aparecen apretujados en la viñeta [*fig. 24*]. Lo curioso en el caso de *Caribe* es que estas osadías no impiden la creación de nodos de lectura claros. El salto de viñeta a viñeta se produce con naturalidad. Aunque, en casos como los citados, venga matizado por esa sensación de recorrido. Pero no confusión.

Solo se me ocurre otro ejemplo de autor que se permite estas "excentricidades" con éxito: Georges Bess en su serie *Juan Solo*. Aunque parte de un estilo más naturalista que el de Pellejero, aquí y allá encontramos en su obra juegos similares en el interior de las viñetas. En sus tremendos espacios, la mirada del lector entra en un travelin cinematográfico, recorriendo la perspectiva y localizando la acción [*fig. 25*]. Esta coincidencia de resultados parece indicar una cierta tendencia. El inicio de una relación más dinámica entre los personajes y el fondo que los rodea y el deseo de ofrecer un mayor protagonismo a esos espacios, concediéndoles una importancia hasta ahora insospechada. El resultado, como podría sospecharse, no es necesariamente una ralentización de lo narrado sino, más bien, su enriquecimiento. No hablo sólo de detallar más o menos los escenarios, algo habitual en ciertos autores desde los inicios del medio, sino, sobre todo, de su importancia en la viñeta en relación con la posición y el espacio ocupado por los personajes. Y lo que es más importante, como un componente más de la acción, no como un elemento que reclama la atención del lector abortando el ritmo del relato, algo que por ejemplo, ocurre en las obras de Schuiten.

Otra cuestión es ese tipo de viñeta en la que el interés parece desplazarse del motivo central hacia algún detalle irrelevante, un apenas protagonismo del fondo [por ejemplo, la *fig. 20*]. No me refiero sólo al uso de primeros planos o de planos detalle, algo que nos podría llevar a ciertas manías de los 70, a esas descomposiciones de la acción en pequeñas viñetas, que tanto practicaron Giménez o Crepax, por citar dos casos opuestos. Aun, a pesar de esa fragmentación, se mantenía más o menos el principio de importancia. No, pienso más bien en Alex Toth. En él encontramos esos desplazamientos de la mirada que hemos señalado en Zentner y Pellejero, esa búsqueda del encuadre no tan evidente, ese obligar al lector a situarse.

El problema, cuando comparamos los dos sistemas, es que en el primero los fondos aportan información, compensan por así decirlo el recorrido visual al que se ve obligado el lector. En el segundo caso, ese mismo mismo de la mirada, acaba resultando en tanto fatigoso. De hecho, creo que ahí radica parte del problema de la narrativa de Toth. Entendemos sus esfuerzos por encontrar una visión, unos encuadres, tan despojados como su propio dibujo. Pero, así como este resulta prodigiosamente puro y gráficamente gozoso, al ir acompañado o servido por esa planificación tan extrema, acaba distanciando al lector, al menos en mi opinión [*fig. 26*]. De hecho, resulta fácil observar que en sus historietas acaban pesando mucho los textos, ya que el dibujo parece incapaz de expresarse por sí mismo.

En el caso de *Caribe*, veremos como también los mayores problemas se derivan de este segundo tipo de planos.

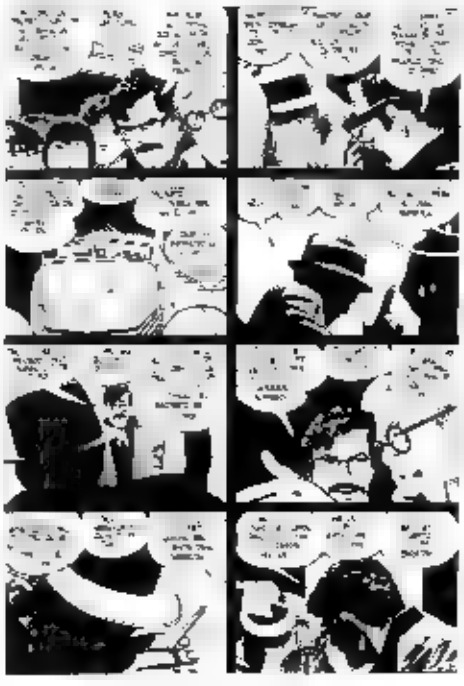


Fig. 26. Dos ejemplos de Alex Toth. Derecha, Jesse Bravo 'A. O. Comics nº 7'; izquierda, plancha de una historieta publicada en Totem el comix nº 35.

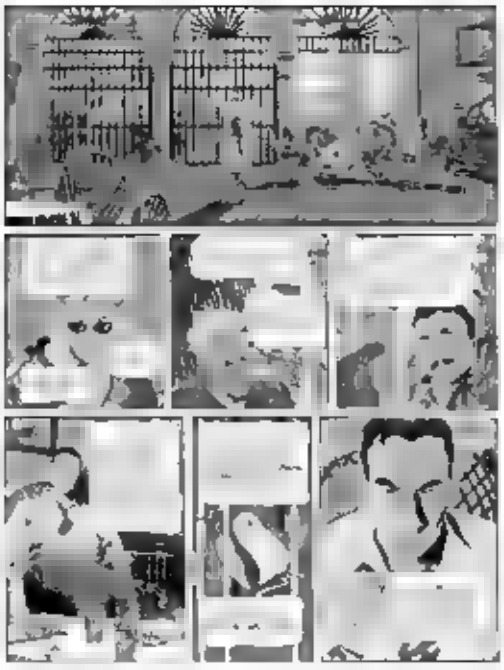


Fig. 27. Páginas 12 y 13

Fig. 30. Carlos Gardel

Matizando

Quiero insistir en los peculiares encuadres del relato. Más de uno a verlos habrá identificado su clara procedencia cinematográfica. Muy evidente en la página 20 [*fig. 22*], o en la 24 [*fig. 23*]. Por supuesto, no creo que los autores hagan mucho por ocultar ciertas influencias que se perciben en aspectos que van de la planificación a la propia ambientación de la época elegida. Por si quedaba alguna duda, ahí está esa página llena de referencias cinematográficas, donde encontramos alusiones al género negro y al western [*fig. 2*].

Ahora bien, si revisan viñetas como las de la página 17 [*fig. 21*], coincidirán conmigo en que, en cine, planos como el de la última viñeta, encuentran su lugar en el movimiento. Los personajes se desplazan en muchos casos, acompañados por la cámara, y el encuadre culmina en un punto, que es la suma de direcciones como las señaladas en la viñeta. Pero aquí no contamos con eso, sino con imágenes detenidas. Por eso valoro tanto la osadía de algunos de sus encuadres. ¿Que se apoyan en que determinadas películas han acostumbrado nuestra mirada a encuadres similares? Sí. Pero no creo que eso reste valor a sus elecciones, ni mucho menos. De hecho, pocos lo intentan.

Imágenes y textos

Una de las satisfacciones visuales que nos ofrece *Caribe* son esos riesgos compositivos que hemos comentado y que ayudan y mucho, a entender y compartir el mundo del protagonista, sin necesidad de mayores explicaciones verbales. Frente a esto, el conflicto se trabaja más a partir de los textos que de las imágenes. Esto merece una explicación algo más extensa.

Antes de llegar a las páginas 12 y 13 [*fig. 27*], donde encontramos la primera conversación larga y se marca la verdadera irrupción del mar en la historia, hemos pasado por un montón de viñetas presididas por esos estiramientos que comentábamos antes. Panorámicas por donde nos deslizamos para asistir a la idílica vida en la isla. Además, conocemos a esos secundarios que suponemos algo tendrán que decir en la historia. Casi la lista completa. Arnau, el guionista, el Chino, el abuelo Antonio, Cousiño, la novia. Entonces aparece Ornak. Ahora es el momento de enfrentar algunas de las elecciones en el plano formal con la narración que se desarrolla. Y comprobar si se articulan bien o presentan problemas.

La página 12 se inicia con ese plano general de situación ya descrito [*fig. 19*]. Luego pasa a tres primeros planos de los contertulios de Ornak (casi subjetivos suyos). A partir de ahí, solo veremos a Ornak. Cierra plancha con un primer plano suyo y abre la siguiente con otros tres primeros planos del productor. Luego pasamos a dos generales del exterior del hotel y del patio donde se desarrolla la conversación. Volvemos a un plano medio corto del productor, para salir de la página en una viñeta donde el bocadillo separa dos elementos aparentemente inconexos: el pez espada disecado y la cabeza de Ornak, que casi desaparece del encuadre. La disposición es anómala y chocante... hasta que pasamos página y descubrimos que es una viñeta de transición para la siguiente secuencia, dedicada a la pesca de ese pez. Parece todo muy lógico, pero si retrocedemos un poco más observamos que, desde la plancha anterior, no hemos vuelto a ver a los hombres que conversan juntos en ningún plano, tan solo en el general que abre la página 12. A partir de ahí, Ornak aparece en todas las viñetas, visualmente solo. Y lo que dice en la 13, en las generales que anteceden la salida de la plancha, es importante. Despide al maestro Arnau. Puede argumentarse que ahora es Ornak el protagonista y que su disposición, pensando en la pesca mientras envía a alguien al paro, ayuda a definirlo. Pero para el lector Ornak es un extraño. En cambio, sí conoce al maestro y al guionista. Y no vemos la reacción de este último cuando resalta el que suponemos su amigo. Ornak sutura el campo visual con su presencia y, de repente, los otros personajes, sus reacciones, dejan de tener importancia, al menos aparentemente. En ese sentido, el resto de secundarios no recibe mejor trato. Son desaprovechados para la historia. Arnau aparece de forma esporádica y lo mismo ocurre con Cousiño, el guionista, la novia o el abuelo Antonio [*fig. 28*]. Meros comparsas.

Fig. 28. La "novia" Arnau y el Chino

Estructura

En el álbum parecen distinguirse dos partes muy diferenciadas por un lado el comienzo y el final, antes y después de la llegada del productor, con un balance muy equilibrado entre secuencias mudas y dialogadas, y por el otro toda la sección donde la figura de Ornak es la protagonista.

Si aguantamos la primera de las conversaciones [*fig. 27*] e incluso la que sostienen con Cousiño en el barco, no ocurre ya lo mismo con la siguiente, en las páginas 18 y 19 [*fig. 29*]. Tras la espléndida llegada al hotel en la ya descrita página 17, nos topamos con dos planchas donde los bocadillos casi se comen las figuras. Al excesivo diálogo se une una puesta en escena no muy afortunada y el lector comienza a distanciarse. Zeniner y Penejero

Fig. 29. Páginas 78 y 79

insisten en las maneras utilizadas en la primera conversación. Personajes que apenas se encuentran en la viñeta, atención a detalles irrelevantes: el camarero, la boca de Ornak fumando... ¿carencia de una verdadera expresión visual del enfrentamiento entre los dos personajes? Sabemos que Dieter desconfía de Ornak por el cartucho de texto, pero no por las imágenes. Las dos últimas viñetas son especialmente desmañadas, con esos bocadillos que se comen los pies al protagonista. En la página siguiente se potencia la desconexión entre lo aquí sugerido y las espléndidas imágenes y un poco adecuado uso de los cartuchos.

El colofón a esta cadena de acontecimientos lo marca la visita a la isla de Gardel *[fig. 30]*. Gruesos bloques de texto que los autores intentan aligerar prestando su atención a los fondos, con esas fotografías que actúan casi de flash-backs. No acaba de funcionar y los cartuchos de texto que van en viñetas sueltas ayudan a esa sensación de pesadez. Si el productor había señalado la confluencia de todos los personajes en una narración más sinuosa que al comienzo, esta escapada aparece como un escollo, una distracción, una anécdota ingeniosa, pero ineficaz en el conjunto de la historia.

La escena final, con el hidroavión que debe amerizar, podría haber sido la excepción, si el guionista no la hubiera lastrado también con demasiadas explicaciones verbales. Sus pensamientos, traducidos a palabras, estorban. Ya sabemos lo que nos está contando, sobre todo en el primer texto de apoyo (página 38).

En la página 40, cuando el productor sale de la narración, el álbum recupera su fluidez inicial.

El malo de la película

Al final de la historia, los personajes parecen volver al punto de partida, aunque algunas cosas sí han cambiado. El pollo crecerá y se convertirá otra vez en gallo, el pez espada no lo ha pescado Dieter. Cousiño seguirá buscando su tesoro. Pero sabemos que le ha pasado al productor y a Dieter y de lo que es capaz el Chano. Y el lector? ¿Cuál es la sensación al final del recorrido?

Yo diría que contradictoria. Sentimos cuál es la intención en los pasajes donde transcurre la acción nada es demasiado importante ni demasiado definitivo. Todo cambia para seguir siendo lo mismo. Ese tono empeñado en no enfatizar nada expresivamente se encuentra no solo en el argumento sino que se desliza también a las imágenes. Esa importancia que Zentner y Pellejero otorgan al paisaje refuerza su valor en el relato. Ningún suceso podrá perturbar a esas gentes amables, esos cielos tremendamente azules o esas plácidas orillas llenas de palmeras languidas.

Pero ocurre que, finalmente, hay un elemento de contraste: el productor hollywoodense, el malo de la película. Los diálogos más gruesos *[fig. 27 y 29]* los protagoniza él. No solo eso, también provocará las mayores reflexiones en el protagonista y su visita a la isla de Gardel. En esos momentos, en que asistimos a las dudas del héroe, los autores abandonan esas formas más claramente visuales que presiden el álbum y se entregan al texto. Y este acaba pesando demasiado, afectando al ritmo de la historia.

Hay una cierta desconexión entre lo que se nos quiere contar y la forma en que se cuenta. Sabemos lo que Dieter tiene en su isla. Conocemos bien y simpatizamos con sus amigos. Su "novia" a pesar de carecer de diálogos, está muy bien presentada, mantiene una presencia sensual y cálida a lo largo de todo el álbum *[fig. 4]*. Frente a este paraíso, la tentación tiene más bien el aire de una amenaza. Que el productor es un hombre lo sabemos desde su primera aparición con esa secretaria que le sujeta la chaqueta mientras él avanza sin prestarle atención, *[fig. 32]* y la "magia" de Hollywood se muestra visualmente hablando como algo demasiado lejano. La secuencia del sueño resulta insuficiente y se desaprovecha al personaje de la secretaria, que podía haber encarnado parte de esos deseos que supuestamente hacen dudar al héroe. Sobre todo diría que es el personaje del productor el que más falla. Es un malo sin fisuras, por eso cuando Lumpen rechaza su oferta no hay nada de sorprendente en ello.

Fig. 31. Primera aparición del productor y su secretaria. Página 77, viñeta 2.

Conclusiones

Hay un aspecto que sería imperdonable olvidar, como es el empleo del color. Lo considero magistral. Pocos utilizan el color tan sabiamente como Pellejero. Aunque estilizadas, sus gamas ayudan sobremanera a esa generación de ambientes que hemos mencionado, aportan credibilidad, poesía y emoción al relato. Es uno de los grandes valores del álbum.

Situaría los cartuchos de texto en el apartado de elementos peor utilizados. Quizás fraccionados en bloques más pequeños e integrados en las viñetas funcionarían mejor. Tal y como están, parecen situarse en un plano que discurre no dentro de lo narrado, sino para-lelo a ello.

En resumen, un cómic que nos da mucho, que certifica a Zentner como un guionista capaz de contar con bellas y fluidas imágenes y a Pellejero como uno de los dibujantes más dotados de este país (como han venido demostrando en trabajos posteriores), pero

No puede evitarse cierta decepción respecto a la estructura del relato, que defrauda parte de las espectativas que el arranque produce en el lector. Como es habitual en los autores, grandes secuencias componen una estructura global irregular.

Además, cabe recordar que se cuentan entre los pocos creadores de este país galardonados con un Haxtur y que han sido nominados por muchos de sus trabajos. Por algo será.

Florentino Flórez

BAILANDO CON FOBIAS

En sucesivas entregas de la HISTORIA DE LA HISTORIETA ASTURIANA aquí publicada, se ha aportado información referente a los DELIBERADOS SILENCIOS que desde sus inicios se han impuesto al Salón del Cómic del Principado de Asturias.

En los últimos años nuestra perplejidad ha ido en aumento ante las FOBIAS que en relación con EL WENDIGO, el *Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias* y sus creadores, se han puesto de manifiesto en las publicaciones *Tebeos. Los primeros 100 años* (**Loremo F Díaz**, "pequeño repaso a las publicaciones sobre comic") y *Diccionario de uso de la historieta española* de **Jesús Cuadrado**. En ellas se ha escamoteado información de la forma mas rastrera, propia de una vendetta, de un ajuste de cuentas llevado a cabo por mentes retorcidas, perturbadas o acomplejadas, referente a los miles de artículos, investigadores con décadas de actividades y cientos de artículos publicados (**Florentino Flórez, José Mª Flores**, , investigaciones, reivindicación de autores, ruptura de tabues y en general los muchos LOGROS que culturalmente se han obtenido a través de estos eventos, en el largo periodo de tiempo que abarca desde 1971 el inicio del presente milenio. Por poner un ejemplo, en la entrada de **Carlos Giménez**, no figuramos en la sección de estudios a él dedicados, cuando en realidad, se podría escribir un libro con todo lo que hemos publicado sobre su trabajo (Vease EL WENDIGO nº 8, 9, 13, 15, 22, 31/32, 35/36, 53, 55, 58, 60 y 82. No hemos indicado los innumerables artículos en los que se alude a su labor en los *Premios Haxtur*.

Entendemos que es el precio, alto precio desde luego, pero precio al fin, que hemos de pagar, entre otras cosas, por el grado de LIBERTAD e INDEPENDENCIA de los criterios desarrollados desde una región apartada, periférica, situada lejos de los pesebres habituales.

Ideario que otros esgrimieron hace casi tres décadas y que fueron emponzoñando con sus actuaciones, con el correr de cada día ... pero que les propulso hacia puestos de cierto relieve dentro del medio, desde los que ejercen su mediocridad tiránica como si de dictadorzuelos bananeros se tratara.

Propaganda de Dark Horse donde puede leerse "Stan Sakai ha ganado recientemente el premio español Haxtur como mejor guionista por Segadora"

PUENTE DE PLATA PARA ANTONIO MARTIN

En el número 47 correspondiente al otoño-invierno de 1989/90, publicábamos una editorial que reproducimos. Nos da pie para hacer ciertos comentarios.

UN GRITO CONTRA EL SILENCIO

Todo aquel que quiera asistir a un Salón del Comic popular, en donde la gente que lo visita no esta de paso, ni matando un tiempo desocupado, sino participando activamente en las charlas, interesándose en las exposiciones, jugando activamente en las quinielas de los Haxtur, aplaudiendo intensamente a los galardonados. Aquel que desee conocer un Salon del Comic atractivo, con gancho, con personalidad, joven y entusiasta, tendrá que pasar por Oviedo en Noviembre. Su calidad, la participación del pueblo y su independencia y perseverancia han podido mas que el muro de silencio que alrededor de él han tejido muchos. En esto el Salon de Oviedo, se parece al Wendigo. Ni olvidando lo deliberadamente han podido con el.

Es curioso que ellos, los sabios, los que conocen de verdad este medio de expresión y a sus destinatarios, no estén participando en ninguna de estas dos manifestaciones pro-cómic, quizas por eso y gracias a ello, han logrado sobrevivir. Ellos son los que han tejido ese muro de silencio del que hablamos. Las trompetas de Jericó han comenzado a emitir vibraciones, en frecuencia no controlada. Cuidado! Otros muros mas solidos se han desmoronado. Nosotros seremos espectadores con asiento preferente y venderemos sus trozos como souvenirs.

ALGO HA CAMBIADO

Recientemente se ha producido un hecho que puede ser casual pero que de cualquier forma debe ser muy mal hueso a uno de los "popes" de la intelectualidad comiquera de nuestro país: **Antonio Martin**.

Ha dejado de ser Director de Publicaciones en PLANETA DE AGOSTINI. Cargo que ostento durante muchos años, tantos o mas que la existencia de los internacionalmente reconocidos PREMIOS HAXTUR, que cada año se conceden en el Salon del Comic asturiano. En estos años, publicaciones por el dirigidas han recibido 65 nominaciones y 25 de estos premios.

Que se sepa, comercialmente, siempre ha sido motivo promocional el que un producto de una editorial sea valorado con un premio, maxime cuando este es de carácter internacional. El SILENCIO ha sido la distinción que de ellos se ha hecho desde PLANETA. Silencio no deseado que nos ha hecho mas generosos, independientes y libres, al no haber influido en nuestras decisiones, a la hora de seguir premiando las publicaciones de esta editorial, cuando a nuestro juicio lo merecían. En la última edición recibieron 9 nominaciones y 3 de los 6 premios a concurso.

Antonio Martin ha dejado de dirigir la línea de comics de PLANETA y se produce el cambio. Los dos últimos números de *Xenozoic Tales* han destacado en portada e interior la obtención de un *Premio Haxtur*.

Se notan los nuevos aires en Planeta. Desde estas líneas les deseamos lo mejor en su andadura profesional, a la vez que les damos las gracias.

Como curiosidad adjuntamos ambas portadas y la distinción que de los *Premios Haxtur* han hecho en DARK HORSE (USA). Colecciones que recomendamos muy encarecidamente, son imprescindibles en una tebeoteca que se precie.

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU

"La independencia es para muy pocos, es el privilegio de los fuertes" F. Nietzsche

SOLIDARIDAD INTERNACIONAL

Numerosas han sido las muestras de apoyo que hemos recibido, tras las viles declaraciones en contra de nuestro Salón lanzadas por uno de los organizadores de las Jornadas del comic Villa de Avilés. A las cartas de Jose Luis Garcia Lopez y Stan Sakai que publicábamos en el numero anterior, podemos sumar ahora los mensajes de Mark Schultz, Roy Thomas, Denis O'Neil, Paul Gulacy, John Buscema, David Lloyd o Joe Kubert entre otros muchos. La falta de espacio nos impide publicarlos todos, pero allá van algunos de los más representativos. Muchas gracias a todos.

Con este mensaje suscribo las cartas escritas por **Stan Sakai** y **Jose Luis Garcia Lopez** en apoyo del ***Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias*** y su directiva.

Quiero ademas añadir algunas palabras propias y siento que no puedan ser en español) He sido artista profesional de comics durante 25 años y he sido invitado a muchas convenciones/festivales, que iban de las mas grandes (San Diego. Nueva, Angoulême a las mas pequeñas Las atenciones dadas a los invitados en estos encuentros ha sido de lo excelente a lo raliano en lo criminal Honestamente puedo decir que el trato dispensado a los invitados en la convencion en Asturias ha sido el mejor de todas a las que he asistido, a la altura solo de ***Heroes Convention*** en Carolina del Norte

A lo largo de los años he recomendado el Festival de Gijón a muchos compañeros de profesion y todos los asistentes disfrutaron completamente de la experiencia. Nunca he oido a nadie decir otra cosa.

Sinceramente

Steve Leialoha

Debajo incluimos el surrealista mensaje de Jamie Delano en español en el original, tal y como nos llego

Querido Faustino

Siento oir que tuvo tu convencion excelente sufrent tal ataque depravado e injustificado Permite que te aseguro que mi experiencia del Salon del Comic de Gijón es sólo bueno. y que cualquier comparación a un "concentracion acampa" es ambos fatuo y ofensivo Todavia recuerdo mi semana en Gijon hermanemente La hospitalidad que recibi alli y el ambiance civilizado excepcional del salon deben servir como un ejemplo por esos quiere atraer ambos invitados profesionales y aficionados a eventos semejantes.

Sugiero que desafíes publicamente tu rival a un duelo a tal patas del jamon Serrano en el Plaza Mayor de Avilés Ése debe clasificar a los hombres de los muchachos, mientras ademas provee una oportunidad excelente para cobertura de la prensa internacional de tus eventos rivales

Un abrazo,

Jamie Delano

A quien corresponda

Como profesional del comic interesado en que mi medio sea presentado y promovido de la mejor forma posible. me siento obligado a escribir en defensa del **Salon Internacional del Comic del Principado de Asturias** y de su director, **Faustino Rodriguez Arbesú**

Me he enterado de ciertas alegaciones despectivas dirigidas contra el salon por el director de las "Jornadas del Comic Villa De Avilés" **Angel de la Calle** No tengo ni idea de que provoco esas grotescas e inapropiadas palabras, pero mi conocimiento personal del Salon de Gijon, obtenido a traves de mi participación como invitado en 1997 me permite declarar firmemente que el mensaje detras de esas ofensivas e incendiarias palabras es totalmente espureo, ausente de todo tipo de credibilidad Supongo que bastaria con observar todo esto como un incomodo y sensacionalista intento de menospreciar a un supuesto rival, con el corrupto proposito de favorecer los propios intereses del sr de la Calle, pero me temo que el daño potencial que produce podria ser mucho mas significativo

Lo que me preocupa especialmente es el hecho de que la institucion que esta siendo atacada sea tan valorada, honrada e internacionalmente respetada en el mundo del comic A lo largo de los años el salon ha hecho mucho para promover positivamente una seria apreciacion de los comics como forma artistica, y para educar al publico respecto a la importancia de los comics en la cultura moderna Esta promocion y enseñanza son extremadamente importantes para mi, asi como para cualquier otro seriamente interesado en los comics Fue obvio que los que asistieron a aquel Salon de 1997 sintieron lo mismo Es mi opinion, tanto profesional como personal, que el Salon de Gijón ofrece un importante, posiblemente único, servicio como foro serio de discusion y valoracion de los comics, entre los profesionales de la industria y sus lectores Se que mi opinion es compartida por todos los profesionales del comic que conocen el Salon

Como ya he declarado, no puedo descifrar las razones del sr de la Calle para intentar socavar el Salon de Gijon Sus ataques son insoportables, y cualquier credibilidad que se les preste seria vergonzosa Mas alla de la significativa contribucion que el sr Rodriguez presta a la comunidad de los comics, él y su equipo sirven como excelentes embajadores de buena voluntad para España en general y Asturias en particular Mi mujer y yo descubrimos y quedamos encantados por Gijon y Asturias gracias a los generosos y sabios esfuerzos de esta gente Como consecuencia de ello, he intentado en diferentes ocasiones volver al Principado y he hablado sin descanso a amigos y conocidos sobre el, animandoles a visitarlo

He asistido a pocas, si es que hay alguna, convenciones de comic que ofrezcan una mezcla tan completa de interés serio, atencion al detalle, generosidad de espiritu y buena diversion como el Salón del sr Rodriguez No puedo animarlos lo suficiente para que por favor continuéis apoyando esta maravillosa institución que ofrece tanto a todos aquellos que aprecian las artes

Mark Schultz

Howard Chaykin

Howard Chaykin venía precedido por ese aire polémico que preside todo su trabajo. En persona, resultó un tipo inteligente, chispeante y encantador. No tenía problemas a la hora de abordar cualquier tema, como se puede comprobar en la siguiente transcripción de su charla con el público. Entendía y chapurreaba algo de español, así que hemos dejado en *cursiva* las numerosas expresiones en castellano que soltó durante su intervención.

[Florez] ¿Puede hablarnos de los inicios de su carrera, su relación con Kane o Adams?

[Chaykin] Mi primer trabajo fue con Gil Kane. Tenía 19 años y a él no le gustaba nada lo que yo hacía. Odiaba mi aspecto, entonces me llegaba el pelo por los hombros, así que en realidad no dibujé nada, rellenaba negros, metía grises zip-a-tone,... contestaba al teléfono. No podía entregar el trabajo a ningún dibujante o editor porque él pensaba que mi punta podía darle una mala imagen. Luego estuve unos seis meses con Wally Wood. Una experiencia deprimente y aterradora. De ahí me fui con Neal Adams, que es un personaje muy complejo y... Debo decir que no tengo ni idea sobre la gravedad o la antigravedad, o el centro de la tierra. Nada muy serio.

Fue una gran práctica, yo era joven e impresionable y los tres fueron muy generosos conmigo. Mantuve la amistad con Kane hasta que murió. Fui uno de los oradores en su funeral en mayo de este año. No veo mucho a Neal.

[Florez] ¿Podría comentar su afición por los ilustradores clásicos americanos?

[Chaykin] Me gustan los dibujos narrativos. Una vez Gil Kane me dijo que los mejores narradores eran los dibujantes del *New Yorker* porque tenían que contar una idea muy compleja en una sola imagen. Me encanta la ilustración americana del siglo XX porque esta llena de artistas que, una vez al mes, tienen que enfrentarse al mismo tipo de situaciones y encontrar nuevas y diferentes maneras de representarlas. Gente como Robert Fawcett, Austin Briggs o John Whitcomb (1). *Estos dibujantes!* Las ilustraciones de las revistas, de las novelas o de los anuncios. Es un tipo de imagen narrativa muy buena, tanto decorativa como temáticamente... y algo más que ahora no recuerdo.

Hacía tiempo que había decidido que lo que los cómics me ofrecían como narrativa no me convencía, así que me fui a buscarlo a otra parte. Una de las cosas que llevo años intentando es... Hay un tipo llamado Richard Saul Wurman (2). Hizo el plano del metro de New York y el de Londres y creó una serie de libros llamados Access: Access Haway, Access Caribe, Access París, Access Londres, Access Madrid... Sus libros son el primer gran ejemplo que demuestra como transmutir de una manera diferente información visual sobre otras ciudades. Diagramas, mapas, gráficos exploratorios... Todavía tengo que descubrir como usar ese material, pero es un ejemplo de lo

Chaykin firmando autógrafos a los aficionados

que puedo llegar para encontrar nuevas ideas.

[Público] ¿Cual es el trabajo que mas le ha gustado hacer?

[Chaykin] Me gusta escribir para la televisión. Es muy satisfactorio profesional y económicamente. Avanzas en una hora más de cien veces la audiencia que yo he conseguido en veinte años de cómics.

[Público] ¿Puede comentar su polémica respecto al personajes que inspiró el Han Solo de Star Wars?

[Chaykin] Antes de que le traduzcan la pregunta... ¿Lo de Cody Starbuck, no? Ya.

En 1974 le di un dibujo de Cody a un tipo al que no conocía entonces, pero que era socio de Lucas. El resto es historia (risas). ¿Soy sarcástico? *Un poco.*

[Florez] Hay en su obra una crítica constante a la autoridad ¿Tiene algún problema perso-

(1 "Robert Fawcett (1902-1984), Austin Briggs (1909-1973) o John Whitcomb (1906-)"

(2 "El diseño de información avanzó significativamente, y en sí mismo se convirtió en una empresa especializada gracias a los esfuerzos de Richard Saul Wurman. En 1976 Wurman, antes arquitecto, fundó Access Press, un gabinete especializado en guías y las formas de empleo, en 1988 su despacho de San Francisco, llamado The Understanding Business, publicó las Smart Yellow Pages que demostraban un especial interés por el usuario, utilizando los signos gráficos con una estremada claridad. El ensayo de Wurman para el Design Quarterly en 1989 titulado "Hats" definió la información como las perchas visuales (mapas, diagramas, gráficos, listados, horarios) que nos ayudan a comprender cómo se organiza nuestro mundo".
El trazado de mapas de grandes ciudades realizado por Wurman trata de poner sentido al desorden urbano. Una de sus ilustraciones en "Hats" es el mapa de 1931 del sistema del metro de Londres, el prototipo de guías de sistemas de transporte como el mapa del metro de Nueva York diseñado por Massimo Vignelli en los años sesenta)."
Hollis, Richard
El Diseño Gráfico, pág. 214
Ediciones Destino, Barcelona 2000

Plancha de Superman Distant Fires

nal con eso, con la figura paterna?

[Chaykin] (Se ríe a carcajadas sin necesidad de traducción) Luego, muy serio: No. No tengo problemas con la autoridad, simplemente la ignoro. Bueno, no es del todo cierto. Yo creo en la colaboración. Profesionalmente hablando.

[Flórez] De sus colaboraciones como guionista de Kane ¿cuál destacaría?

[Chaykin] Una que nunca veréis. Íbamos a hacer una versión de 200 páginas del ***Gladiator*** de Philip Wylie (?). Yo la escribí y Gil comenzó a bocetarla. Pero entonces se enamoró del rey Arturo y nunca lo terminó. Gil Kane fue mi mentor, pero también era muy frustrante. Si alguien había nacido para dibujar esa historia era él.

Más que el Batman, prefiero el Superman post-holocausto que hicimos juntos 4). Porque tuve la oportunidad de escribir una historia en la que Gil Kane tenía que dibujar al héroe rebozando un gato.

[Público] Vd. dijo que no haría superhéroes porque expresan las fantasías de poder de los adolescentes y vd. es un adulto ¿Podría explicarlo?

[Chaykin] Desgraciadamente las finanzas fueron más fuertes que yo. Escribo cómics de superhéroes porque eso es lo que hay para escribir. Pero todavía pienso que son fantasías de poder para adolescentes. Ciertamente ***Power and Glory*** va sobre eso. Y eso es suficiente. *Basta.*

[Flórez] ¿Cómo fue su experiencia con Black Kiss?

[Chaykin] Personalmente estaba en medio de un bajón personal. Fue una experiencia muy terapéutica para mí. Una oportunidad para retratar Los Angeles como la paranoia hecha ciudad. Yo vivía allí. También para hacer una historia de sexo divertido e inteligente y que rebosara a una parte del público. Creo que era un libro de humor y yo suponía que no iba a vender nada. Así que pedí un anticipo muy grande. Con él he ganado más dinero que con ningún otro tebeo que haya hecho en mi vida. Aunque por supuesto no cobro derechos de Star Wars.

[Flórez] ¿Cómo se sitúa entre sus compañeros de generación, gente como Simonson, Kaluta o Wrightson?

[Chaykin] Soy uno más. Walt y Mike se quedaron con lo de los cómics. Yo me fui a California hace quince años para abrirme un hueco en el cine y la televisión. Y he encajado en ambos campos. Eso me gusta. Es una de las razones por las que tengo este aspecto tan joven y vibrante. No echo de menos el vivir en New York. También creo que el vivir en California me permitió salir del ghetto de los cómics. Me abrió a nuevas experiencias e influencias.

Hasta hoy, he coleccionado todo lo que Walt o Mike han hecho. Los muchachos, todos nosotros, hemos crecido, conservándonos bastante bien, pero nuestros intereses van cambiando. Los míos son por ejemplo bastante diferentes de los de Walter Ely Mike, entre otros, están más interesados en la fantasía que yo. Amo me gustan los coches, las autopistas, los cuernos, las explosiones, las pistolas, los sombreros y los zapatos. La traductora sustituye estos últimos por un etcétera y se los recuerda. *Y zapatos.*

[Público] ¿Puede hablarnos de su experiencia con Flash?

[Chaykin] Fue mi primer trabajo en la televisión. Yo era virgen. Entre en las oficinas pensando en que serían un free-lance e acabé como parte del personal. Al final había escrito nueve episodios y la CBS no sabía como venderlo. En los U.S.A. sería considerada una cadena para gente mayor, no tenían un espacio para anunciar algo como *Flash*. Si hubiera estado en otra cadena como la Fox todavía se estaría emitiendo.

Me encanto hacerlo, me lo pase muy bien. El edificio de la Warner es el mejor lugar del mundo, es como en las películas.

[Público] ¿Conoce a algún autor español, aparte de García López?

[Chaykin] Gil Kane me introdujo en los dibujantes europeos, desde el primer día que trabajé con él. Me enseñó a Víctor de la Fuente, Jean Giraud, Menéres y muchos otros. Y me hizo apreciarlos.

[Público] ¿Hizo otras series para la televisión?

[Chaykin] Sí, he hecho un montón de televisión. He trabajado en Sentinel, Viper, Earth Final Conflict, un par de trabajos para Canal... ¿No tienen aquí el canal Viper? Es... hay niños en la sala ¿no?

El gran chiste de la tele es que te pagan una fortuna para tratarte como a una mierda. Es cuestión de equilibrio, pero hay un punto de improvisación, tensión, emoción y estrés que puede ser muy gratificante. La razón por la que estoy aquí y por la que no estuve en los años anteriores en que había sido invitado, es porque este es el primer octubre, en los últimos siete años, en que no trabajo en un show. Y estoy loco. Necesito volver a trabajar.

[Flórez] ¿Podría comentarnos su experiencia con el blanco y negro y el color?

[Chaykin] Me encanta trabajar en b/n porque me gusta la línea, los grises de los rotuladores, los lápices, las tramas, los pantones... todas esas técnicas. Pero a la vez, como soy muy obsesivo, busco un acabado más pulido con el b/n, más decorativo... y en ocasiones se me olvida parar.

Hace dos meses hice mi primera pintura en doce años. Fue interesante ver el aspecto de mi trabajo en la actualidad, porque use para el color las mismas técnicas que empleo para el b/n. Incluyendo el zip-a-tone, el lápiz de color, rotuladores, acrílicos, etc.

(Se gira hacia una diapositiva) Este es un perfecto ejemplo de trabajo en b/n. Está hecho con un papel especial, llamado papel gráfico. Lo use en ***American Flagg***

[3] **Philip Wylie** (1902-1971). Escritor y guionista. En España se publicó una adaptación de su *Gladiator* firmada por Roy Thomas y Tony de Zuñiga en el número 53 de *Relatos Salvajes* titulada Man God. Nada que ver con el *Gladiator* de Ridley Scott.

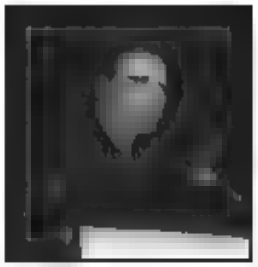
[4] Superman Distant Fires. Con portada de **Kevin Nowlan**. Cuando le invitamos al salón trajo planchas originales de esta obra y llegó a vender algunas.

Batman Petty Crimes

American Century

Enormes televisiones de American Flagg
Sobran comentarios

Portada de Black Kiss
Gatos y ratas



Howard agradeciendo el Haxtur que había recibido años atrás

Creo que es el medio perfecto para hacer este trabajo. Me permito dibujar un Batman sucio y pornográfico. En mi mundo Batman se ensucia. Los demás dibujan a Batman siempre muy limpio, recién planchado. Escribí un Batman para Jordi (Bernet), situado en 1943 con Catwoman. Jordi dibujó una Catwoman muy sexy y un Batman un poco sucio que parece que se rose sus propias ropas.

[Público] ¿No ha sido calificado, a raíz de algunos de sus trabajos como Ironwolf, como "rojillo"?

[Chaykin] (Sin esperar a la traducción y con mucho énfasis) No! Desde luego que no! se ríe.

[Traductora] ¿Ha entendido la pregunta?

[Chaykin] No. Una odiada palabra se parte de risa.

¿*Ironwolf*? ¿Con John Francis Moore y Mike Mignola? John fue primero mi protegido y después mi socio. Compartimos muchos puntos de vista políticos muy parecidos. DC no tenía ni idea de que había algo político en el álbum. Esta es una de las cosas maravillosas de viajar a Europa. La mayor parte de los aspectos políticos de mi obra simplemente sobrepasan a mis lectores. De vez en cuando los lectores europeos sí que pillan parte de esas ideas.

[Público] Vd. dijo que los principales enemigos de América están dentro de sus propias fronteras. ¿Aún lo piensa? ¿Quiénes son?

[Chaykin] Vuelvo a casa el domingo así que mantendré mi boca cerrada. Miren, estuve hablando con Hermann ayer por la noche y una de las cosas que pensamos sobre este mundo, es que creemos saberlo todo sobre nuestros vecinos. Nuestras expectativas siempre están bien fundadas. Los USA no son un país monolítico y todo es muy diferente de una ciudad a otra. Debido a la mezcla cultural renace cada dos años y las ideas y las actitudes políticas también se transforman con la misma rapidez. En cuarenta años hemos pasado de Kennedy a Reagan y a Clinton. Con demasiado Nixon. Y demasiado Reagan, también.

[Público] Su nombre aparece entre los agradecimientos de Robocop. ¿Cuál fue su colaboración?

[Chaykin] Te acuerdas de la pregunta de Han Solo? Fue por el sentimiento de culpabilidad. Los escritores de la película se aprovecharon de mi cerebro.

[Público] ¿Podría hablarnos de su nueva serie, American Century?

[Chaykin] Es mi versión de un Steve Canyon de izquierdas. Un aventurero americano en 1950 que fue piloto de guerra en la IIGM y que ahora es piloto de aerolíneas en los USA. Lo enrolan para la guerra de Corea y desde ahí los manda al infierno. Planta a su mujer y se va a Sudamérica. Acaba trabajando como contrabandista en Guatemala. Lo escribo con mi socio David Tischman y lo dibuja un joven artista inglés, Marc Laming, con un estilo periodístico muy sincero (tinta de John Stokes). Yo dibujo las portadas. Desayuno con Marc el sábado y el trabajo tiene muy buena pinta. Sin rapas!

Chaykin en una caricatura de Paul Rivoche

[Público] ¿Podría comentar cuales fueron sus fuentes de inspiración para Black Kiss?

[Chaykin] Dos fuentes. Una un año antes de dejar New York, paseaba por la Quinta Avenida cuando vi una manzana más allá, a una mujer contra la que había salido y a la que no había vuelto a ver en diez años. Había pasado el tiempo suficiente para que la mala leche ya no existiera (Chaykin se queda mirando con cara de chiste a la traductora, cuando oye en qué se ha convertido su "bad blood" (mala sangre = mala leche). Era verano y bajé por la Avenida hasta ella. Cuando me acerqué me di cuenta de que no era ella sino un travesti que se le parecía mucho (risas). Me dije: Mmmmmh. Un hermano y una hermana que comparten un pene. Gemelos! Lo archivé.

Seis años después en Los Angeles. Mucha gente piensa que New York es una ciudad aterradora y que Los Angeles es todo sol y brillo. Mi experiencia es muy diferente. Para mí Los Angeles es una ciudad oscura y aterradora. Se me acercó Bill Marks, de Vortex Comics, y me dijo: Hey! Quieres hacer un tebeo realmente guarro? Y yo dije: Vale. Me pregunto: ¿De qué va? Y yo digo: sobre Los Angeles y dos gemelos con una polla (risas). Me contesto: Vale. Eso es Black Kiss. También está lleno con mi judaísmo, mi amor por las pequeñas, mi amor a los secretos y, en aquel momento,

mi amor por la marihuana mis millones de aprobacion entre el publico Pero ya no (Hay un abucheo y Chaykin lo imita, Buuuh Ooooh Creedl se parte de risa,

(Ve una diapo de Black Kiss) Asi es como veo yo Los Angeles por la noche *Gatos y ratas*

[Público] ¿Cree que Frank Miller se inspiró en sus trabajos cuando uso el recurso de la pantalla de television en Batman Darknight?

[Chaykin] No lo se Nunca te contestare a una pregunta como esa Si Florentino me lo pregunta, se lo dire despues

[Florez] ¿Podria comentar algo sobre la estructura de secuencias en paralelo de Black Kiss?

[Chaykin] Sinceramente no me acuerdo Uno de los problemas es que este trabajo ya tiene once años Que estábais vosotros haciendo hace once años? La semana pasada leí el segundo volumen de una historia que escribí para DC Era bastante bueno Pero no recuerdo haberlo escrito! Estoy hablando en serio Florentino, no tengo ni idea de lo que estas hablando se desmorona Lo siento! Pero me alegra que prestaras atencion

[Público] ¿Podria comentar sus últimos trabajos para la D.C ? Superman's son...

[Chaykin] Ah, si Tengo una edicion italiana, *Il Figlio di Superman* Y el otro?

[Público] Secret Society

[Chaykin] Ambos son Elseworlds El de Superman esta dibujado por J Williams y Mark Ray Trata de John Kent, que a los quince años descubre que es el hijo de Superman No sabe que Clark Kent es Superman y cree que su madre ha tenido una aventura a espaldas de su padre Esa historia de como se reune la familia Lois Lane es una guionista de Hollywood y Lex Luthor es Rupert Murdoch

La Sociedad Secreta de los Superheroes juega con la idea de la justicia como masoneria Un grupo secreto que hace el bien, desconocidos por el publico

Chaykin con su habitual cara de cachondeo Autor de Saka y esposo

Bruce Wayne, que es un agente del FBI y Lois Lane, que es una periodista de la prensa amarilla, los siguen y descubren su existencia, al estilo de Expediente-x

[Público] En Thrillkiller, otra historia Elseworlds de Batman, refleja el mundo de los 60 ¿Podria comentarlo?

[Chaykin] Dan Brereton me llamo y me pregunto si queria hacer una historia sobre los 50-60 Me dijo que lo que queria eran chicas calientes (hot babes) y un Batman muy guay Die vale Metimos algo de jazz, reinventamos a Batman ¿Se publico en España? No Hicimos una secuela, Thrillkiller 62 y hay un tercer numero. Thrillkiller 75, con Linterna Verde y Flecha Verde Solo volvere a trabajar con él si me dejan control sobre el full script

[Florez] Su especialidad parecen los antiheroes, la destruccion de mitos ¿No tiene ya edad para construir un heroe positivo?

[Chaykin] Si ¿Tengo que decir algo mas? serie

Creo que la idea de antiheroe se presta a varias interpretaciones No podria hacer un Superman bidimensional, con toda mi buena fe Asi que cuando me encargo de alguno de esos personajes procuro hacer algo divertido En mi universo. Batman es un tipo raro, que tuvo un mal dia cuando tenia nueve años, que echaba la culpa al mundo de todos sus problemas, que usa millones y millones de dolares para comprar un monton de mierda, para llevar un traje de sadomaso, para dar palizas a gente que no conoce y llamarlo lucha contra el crimen Pero en mi mundo, en el mundo real, si Bruce Wayne realmente quisiera combatir el crimen, dejaria de disfrazarse, entregaria su dinero al sector publico y crearia programas anti-pobreza Pero eso es menos divertido Asi que toda la carrera de Batman se basa en la autojustificacion Si aceptais eso desde el principio, esa es la manera de disfrutar con el personaje Un tipo cuya vida esta construida sobre una mentira No nos olvidemos de Superman risas) En la vida de Bruce Wayne, Bruce es lo real, Batman es una fantasia En la vida de Superman, Superman es lo real. Kent es el falso Eso me interesa En mi propio trabajo, en BlackHawk, en Pulp Fantastic he intentado encontrar cosas que me interesaban sobre los personajes

[Público] En Secret Society, Wayne empieza como policia y acaba como Batman ¿Por que?

[Chaykin] Correcto Porque descubre que lo que realmente le gusta es darle palizas a gente que no conoce, escondiendose detras de una mascara Y asi no tiene que preocuparse de justificarlo risas)

[Florez] Tanto escribir sobre personajes inadaptados, que no encajan, ¿no es algo autobiográfico respecto a su propia posicion en la industria?

[Chaykin] Por supuesto! Es obvio risas) Si

Escuchad: en los USA me llaman cinico En realidad soy un romantico realista Soy un excepticO Si fuera un cinico, me levantaria de aqui y estaria dibujando la Patrulla-X y haciendo lo que me diera la gana con vosotros, con una sonrisa Lo cierto es que eso me daria ganas de vomitar Hay muchos dias en que me levanto y creo que podria hacer mas dos paginas diarias de Batman, Superman, WonderWoman Seria facil Y no me felicito a mi mismo por ser un rompehuevos en este punto Chaykin se monda de risa por como le han traducido su expresion "grano en el culo" Luego, señalando a la traductora Yo no la elegi inmediatamente se disculpa entre risas) Lo siento, lo siento! Me siento muy comodo, solo hablaba en ingles de comic book Gosh! Damn! mas risas) Disculpennos un momento susurra a la traductora teatralmente Lo siento, de verdad, lo siento

Seria muy facil hacer los comics que hace todo el mundo Quizas algun dia lo haga porque estare muy cansado, pero por ahora esto es lo que me gusta hacer. Llevo haciendolo unos cuantos años y parece que a nadie le importa Siempre hay alguien como yo! Esta vez me toco a mi

[Lo despiden con un aplauso, que Chaykin interrumpe para agradecer el trato recibido y alabar las iglesias prerromanicas de Oviedo que habia visitado por la mañana, A micrófono cerrado le explicamos que no es muy politico hablar bien de Oviedo en Gijon Carcajada final]

TRANSCRIPCIÓN: F. FLÓREZ

Bibliografia sobre Chaykin en El Wendigo

Nº 48 *Un halcón demasiado negro* G. Menéndez y N. Fdez. (1990)
Nº 49 *Howard Chaykin* entrevista (1990)
Nº 59 *El crepúsculo de los dioses* F. Flórez (1993)
Nº 52 *Black Plot* F. Flórez (1990)
Nº 72 *Autor: Chaykin* Faustino R. Arbeso (1980)
Nº 73 *Batman en Blanco y negro* J. Mª Flores (1997)
Tuvimos ocasión de comentar con Howard que no todas nuestras opiniones sobre su obra habían sido positivas como se puede comprobar leyendo lo que hemos escrito sobre él). Pero también que sus últimos trabajos sí que nos habían resultado más interesantes. A mencionar su historieta para *Batman B/A*, nos dijo "¡Ah, sí tenía unos sentimientos muy fuertes respecto a esa historia la sentía muy dentro"

LO QUE PIENSAN LAS MUJERES

Tal vez debería empezar pidiendo disculpas por utilizar una frase tan sobada como título para un texto sobre la humorista argentina Maitena. Es muy probable que ya haya sido empleado para igual fin en cualquier medio escrito de los que se han ocupado de ella, pero, sinceramente, creo que es el más indicado para definir de un modo rápido y conciso la esencia de su trabajo. Maitena, a través de sus viñetas deshilvanadas, realmente expresa lo que piensan las mujeres

Hace aproximadamente un año que empezaron a verse en España las primeras muestras de esta guionista y dibujante. Un reportaje en EL PAÍS SEMANAL presentaba al nuevo fichaje del grupo Prisa una vez finalizada la colaboración de **Quino**. Maitena, a decir del suplemento dominical, llegaba avalada por un enorme éxito en su país de origen y se esperaba igual suerte en este. A continuación se vertían los habituales panegíricos alabando la calidad, simpatía, gracia, ingenio y talento de la autora.

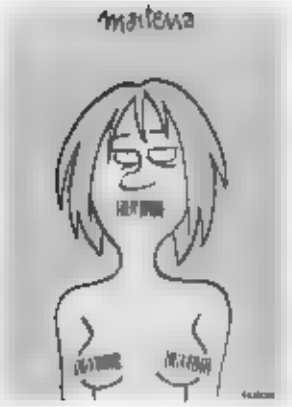
De entrada debemos decir que basta con que algo se publique en EL PAÍS para que lo examinemos con cierto prejuicio, incluso con aprensión, máxime si este algo tiene una relación siquiera remota con el mundo del cómic. A causa de esto y de que las mariposas no son santo de nuestra devoción dejamos pasar las primeras entregas sin prestarles mucho interés. Pero, acaso por ser lo único diferente en ese catálogo de publicidad encubierta y opiniones de partido que es el suplemento dicho, o tal vez por deformación profesional, el caso es que comenzamos a leer con cierta disposición las páginas de *Mujeres Alteradas*. Disposición que se acentuó con el descubrimiento regocijante, una semana sí y otra también, de situaciones y actuaciones conocidas. A partir de ahí los prejuicios quedaron olvidados en el trastero mental y nos lanzamos a disfrutar sin cortapisas de sus neurotizadas y desquiciadas féminas y, desde luego, es una opción estimulante.

La primera observación que se debe hacer es que Maitena no es una dibujante de cómics, lo suyo es el humor gráfico realizado en un formato no demasiado habitual, en cuanto a que recurre a varias viñetas por plancha, pero tampoco novedoso. Podríamos remontarnos a ejemplos de ilustraciones del siglo XVIII (cuadros de tipos y costumbres) que se prodigan más en el XIX y que en el XX, en España, se insertaban en las revistas infantiles de tebeos. **Vázquez** hizo algunas antologías referidas a los aficionados al tango, incluso, con ciertos matices, *13 Rue del Percebe* participa de esta tradición. Maitena alarga la página para desarrollar la tesis o tema indicado en el título correspondiente y las viñetas, autónomas más respecto a otras, como ejemplos ilustrativos de lo mismo. Las viñetas se dividen entre la enunciación textual de una situación determinada y la representación gráfica de sus consecuencias, obteniendo el efecto humorístico del contraste o del refuerzo entre uno y otro. El estilo de dibujo, además de claramente fresco y no realista, como corresponde a la mayor parte del humor gráfico, es aboceta do, muy suelto, sin apenas detalles de fondo y poniendo el acento en la expresividad exagerada, en el gesto airado, la postura incómoda, la actitud desafiante, el mohín aburrido y la mueca de disgusto. Insistimos en estas características negativas porque son las que provocan mayores sonrisas. Recientemente (29 de enero de 2001) una página dedicada al amor perfecto no resulta, ni por asomo, tan entretenida como esas otras.

Esta argentina se suma así a la lista de humoristas gráficas que se esfuerzan por demostrar que esto de los tebeos no es necesariamente una cosa de chicos. Cabe aquí recordar a **Claire Bretecher**, la autora francesa a la que conocimos en las páginas de TOTEM, en los 80, y que se reedita en la actualidad. Maitena coincide con ella en abordar asuntos de mujeres, un universo privado que no suele asomarse habitualmente a los tebeos. Pero carece de la mala leche de la francesa y, en general, su visión es más tierna, menos acida. Eso no resta fuerza a sus críticas, pero el tono es más suave, casi maternal, por decirlo de alguna manera. En esta peculiar guerra de sexos los hombres aparecen normalmente como unos tarados, pero la mirada de Maitena está tan próxima, tan sincera, que no podemos evitar darle la razón. No hay nada de demagogia en sus historias, los tópicos que maneja suenan a ciertos. Además, sus dardos se dirigen también a las mujeres de sus compañeras de sexo, lo cual facilita que la lectura no sea solo para chicas. Por lo que hemos podido comprobar, en las mujeres se da una rápida identificación con el mundo descrito por la argentina. Como hombres podemos decir que su visión nos resulta muy divertida, tanto de los varones como de las féminas. Es muy curioso leer sus reflexiones sobre el paso del tiempo, las relaciones, los hijos, las tareas de la casa, etc. Curioso y refrescante. Es un descanso comprobar que más allá de la política y el sexo hay un mundo real del que pode-

mos reírnos. En ese sentido, quizás la mayor virtud de Maitena consista en su capacidad de observación, su habilidad para extraer pequeños fragmentos de lo cotidiano y convertirlos en un chiste. Cosas como acabar de colgar la ropa y que se ponga a llover, los problemas de la depilación, las sensaciones que provocan las rebajas y una larga lista de alteraciones varias. En fin, una autora interesante que posiblemente no nos hará reír siempre pero que supone una lectura placentera por la veracidad que se desprende de su trabajo, acompañada de un agradable dibujo.

La obra de Maitena convive y probablemente comparta público con las lectoras y lectores del *Diario de Bridget Jones* y sus secuelas, *La fiesta de Geraldi*, *Cigarrette Girl* y esa serie de novelas cuyas llamativas portadas están ilustradas por **Jordi Lavanda**, **Gallardo** o **Berto Martínez**. Aunque cualquiera puede leerlas, es evidente que son producto de la irrupción de la mujer como consumidora específica de una serie de artículos, libros en este caso, y responden a la existencia de una generación de jóvenes y ya no tan jóvenes. Brillantes y con talento que miran al hombre de igual a igual, desde la trinchera de su independencia. Es preciso decir que las protagonistas de Maitena son mujeres hechas y derechas o como dicen algunos "de las que saben lo que quieren", esto es, mujeres en la treintena de la vida, algunas con hijos adolescentes, otras, con esto de la incorporación tardía a la maternidad, decidiendose a tener el primero, la mayoría de ellas solteras, separadas y/o divorciadas y en mucha menor medida con una relación sentimental estable del tipo que sea. De esta inestabilidad emocional obtiene buenos momentos, pero resulta todavía superior cuando expone el contraste entre las actitudes femeninas y masculinas ante un mismo hecho o las diferentes expectativas de unos y otros respecto a una situación dada. La manera de manejar el mando a distancia, de comer o de permanecer en el cuarto de baño. Esto supone una acertada caracterización de tipos que, como se dijo antes, se resuelve apenas con un trazo, una línea cinética que indica el temblor, la irritación o la exasperación.



A pesar del rastro a discurso feminista que deja cada una de sus entregas semanales, Maitena no es complaciente con sus creaciones femeninas ni cae en el victimismo fácil. Es más, no duda en mostrarse crítica con aquellas actitudes que pretenden cargar sobre el hombre en general todas las desgracias arrastradas por cada mujer en particular, sin olvidarse de poner en ridículo a aquellas que hacen del hombre, así en abstracto, el objeto de todos sus odios. Es probable que lo suyo sea una especie de posfeminismo, si es que tal cosa existe. Un aspecto que resulta a un tanto chocante es su insistencia en el trabajo de la mujer visto como una panacea. No dudamos que en el ambiente donde la autora se mueve los trabajos desempeñados por las mujeres sean atractivos y excitantes: directivas de marketing, publicistas, actrices, presentadoras, altas ejecutivas y cosas así, pero la inflación nos dice que la fuente principal de empleo femenino se encuentra en las factorías conserveras, en las fábricas de calzado o juguetes, como cajeras de supermercados o, a lo sumo, como dependientas en las tiendas de ropa tipo Zara o Mango, por no hablar de tareas que rozan el submundo y la ilegalidad. No creemos que en ellos haya nada de liberador para la mujer como no lo hay para el hombre. El hecho es que cuando dibuja a alguna de esas aspirantes a supermujeres empeñadas en batirse en cien frentes a la vez (hogar, trabajo, hijos, etc.) no podemos dejar de pensar que están siendo víctimas de un autoengaño que reporta pingües beneficios al Capital. Claro que esto es solo una opinión masculina.

¡OLVÍDESE DE LAS ESTRATEGIAS! ¡DEJE QUE TRIUNFE LA TRANSPARENCIA!!
¿Y Para salir cómo hago? ¿Pido un remise o llamo a un patrullero?

SI LA NENA QUIERE ESTUDIAR ANTROPOLOGÍA, NOS ALEGRAMOS.
SI EL NENE QUIERE ESTUDIAR ANTROPOLOGÍA, NOS PREOCUPAMOS.
¡- es una carrera tan Linda! ¡tan... sensible!
¿... no sería mejor Derecho, Economía, o Marketing...?

Al margen de tanto rollo sociológico, la cuestión importante es que Maitena hace humor y consigue hacernos reír con él. Exponiendo debilidades humanas que son comunes a la mayoría, mostrando lo ridículo de ciertas situaciones y la estupidez de algunos comportamientos estereotipados logra que en el espejo deformante de sus viñetas nos veamos retratados, a nosotros mismos o a gentes muy próximas, y que de esa visión, grotesca y tierna a la vez, surja la risa como una catarsis.

FLORES Y FLOREZ

BATMAN vs. LA MASA

Historia surgida de la colaboración entre dos de las más grandes y poderosas competidoras del mercado mundial del cómic, Marvel y DC. En esta ocasión Marvel aporta los personajes de la Masa y el Conformador y DC los universalmente famosos Batman y Joker.

El dibujo se encargó a uno de los autores fundamentales de las últimas décadas en la editorial DC, el dibujante español-bonaerense-estadounidense José Luis García López.

La historia reúne a tres de los personajes más desquiciados y desgraciados de toda la historieta mundial. *Batman*, *El Joker* y *Hulk*. Estamos ante la oportunidad de que, con ellos como base, se pueda llegar a una narración delirante, de locura generalizada como idea argumental.

Sipnosis argumental

Un durmiente se despierta sobresaltado en medio de una habitación nevada. Cuando se incorpora está agobiado por la temperatura existente en la ciudad, Gotham, que supera los 32ºC, agravados por la elevada humedad. Estaba soñando que se encontraba en el Ártico en una cadena. De esta guisa da inicio la continua pesadilla que desde ese momento van a sufrir los habitantes de esa ciudad.

En el laboratorio de investigación que Bruce Wayne (*Batman*) tiene en Gotham, han ideado una maquina-cañón. Unos delincuentes capitaneados por *El Joker* lo asaltan. Bruce Banner (*Hulk*) es uno de los trabajadores del laboratorio. La violencia desatada en el asalto hace brotar la irascible personalidad de *Hulk* en el pacífico investigador.

Batman detecta el asalto e interviene, pero se encuentra con el gran problema que representa Hulk. Tras espectacular lucha con él, de la que se beneficia *El Joker*, este logra hacerse con el invento y lo traslada a su ocasional guarida. En ella abre "la caja de los truenos". El reclamo no es otra cosa que un rayo de energía gamma, que enfocado convenientemente proporciona al personaje conocido por *Conformador* una incontenible energía. Este androide es capaz de dar vida a los sueños de cualquier ser vivo, lo que da lugar a una y una aventuras, hasta que finalmente *Batman* logra reducirlo, no sin antes tener que luchar de nuevo con *Hulk* y los sueños que a ambos les ha hecho realidad el androide.

Batman y *Hulk* unen sus fuerzas, como era de esperar, en contra de *Joker* y el *Conformador*. Hermosa confrontación que los lleva por el surrealismo de **Dalí**, el mundo de *Alicia en el país de las maravillas* y la pictografía de **Pablo Picasso**.

En el epílogo, *Batman* logra reducir al *Joker* y encerrarlo en prisión junto con una camisa de fuerza y una feliz inconsciencia que le proporciona sus sueños.

hechos realidad a través del *Conformador*.

Quizás es este el punto donde la historia deriva hacia algo muy prosaico y común, nada que ver con la habitual anormalidad del Joker, pues sus sueños fútiles son nada más y nada menos que la más deseada posesión de la riqueza y el poder que simboliza un egregio trono.

Esquizofrenia

El guionista **Len Wein** entendió que la esquizofrenia era el denominador común de los tres personajes, creando una narración de continua locura paródica. Quizás le faltó el atrevimiento que tuvo **Denny O'Neil** con el simbólico personaje de *Batman*, cuando lo convirtió en drogodependiente. Con todo, lo que cuenta **Wein** es una alucinación de principio a fin que culmina con una incursión en el mundo de los sueños de la mano de **Lewis Carroll, Salvador Dalí** y **Pablo Picasso**. Es un guion sencillo en la narración, violento, de acción trepidante, que presenta serias dificultades de realización en cuanto al dibujo, si se trata de obtener una creación de impacto, desquiciada, de acuerdo con los personajes que la integran y el guion que ha construido **Wein**.

García López resuelve la puesta en página con su maestría característica, no en vano es uno de los mejores dibujantes, además de gran narrador y autor, que domina las escenas de violencia como pocos, dotándolas de un ritmo y de una composición inusual en este tipo de trabajos, logrando transformarlas con su arte en un ballet, lo que atenúa su impacto negativo. Es también uno de los dibujantes que hace mejor uso de encuadres, angulaciones y composición para subrayar ambientes y climas psicológicos, propiciando la interpretación del mundo que puebla el subconsciente de estos seres tan marginados y desquiciados.

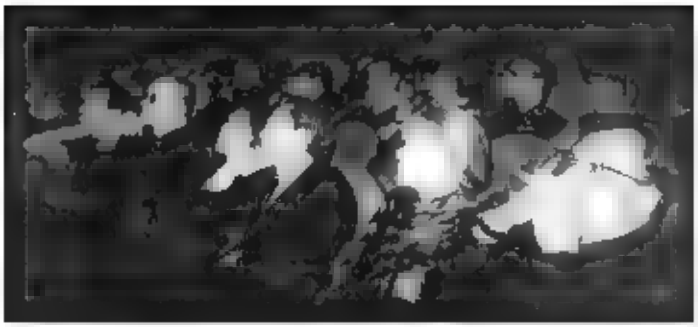
En contadas ocasiones se ha logrado una interpretación más espectacular junto con una creación de los tres personajes principales más impactante. Sólo recordamos algo semejante en los trabajos de **Neal Adams, Marshall Rogers** o **Brian Bolland**. Especialmente en lo que hace referencia a los personajes de DC.

La historieta tal como la hemos llevado al papel **García López** es puro delirante desequilibrio y alocada demencia. El ritmo, composición de página, continuidad, entrecruzado de viñetas, etcétera, constantemente lo sugiere. Una obra que raya en la genialidad, impresionante de ritmo y movimiento. Las páginas 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 28, 29, 44, 47, 48, 56, 58, 60, 61 y 62 son dignas de figurar en cualquier curso sobre el lenguaje en el tebeo, y alguna de ellas, de ser expuesta en un Museo, al lado de los más prestigiosos artistas de la pintura y del dibujo. Una obra maestra en la realización, que sitúa a **José Luis García López** entre los mejores dibujantes que en el mundo de los comics, de la historieta, han surgido en las últimas tres décadas.

Faustino Rodríguez Alberto

GALERÍA Rafael Méndez

DVB D 41



Contemplando la entrega de los Haxtur. Chaykin y esposa. Sakai y esposa. Kordey y Pau.

Igor Kordey

El 12 de octubre pasado se presentó en el Centro Cultural Antiguo Instituto (Gijón) el dibujante croata Igor Kordey. En el número anterior comentábamos la agradable sorpresa que supuso el contacto con este autor, el cual escondía un corazón de oro tras una dura fachada entre marcial y neopunk. Esta buena impresión fue compartida por los asistentes al Salón, ya que Igor Kordey se llevó el Premio Haxtur al Finalista Más Votado. Ojalá que este hecho sirva para que aumente el número de trabajos suyos publicados en España. A continuación transcribimos el coloquio que tuvo lugar aquella tarde.

[Florez] *¿Puede describirnos su recorrido personal, desde Yugoslavia hasta Canadá, donde está viviendo en la actualidad?*

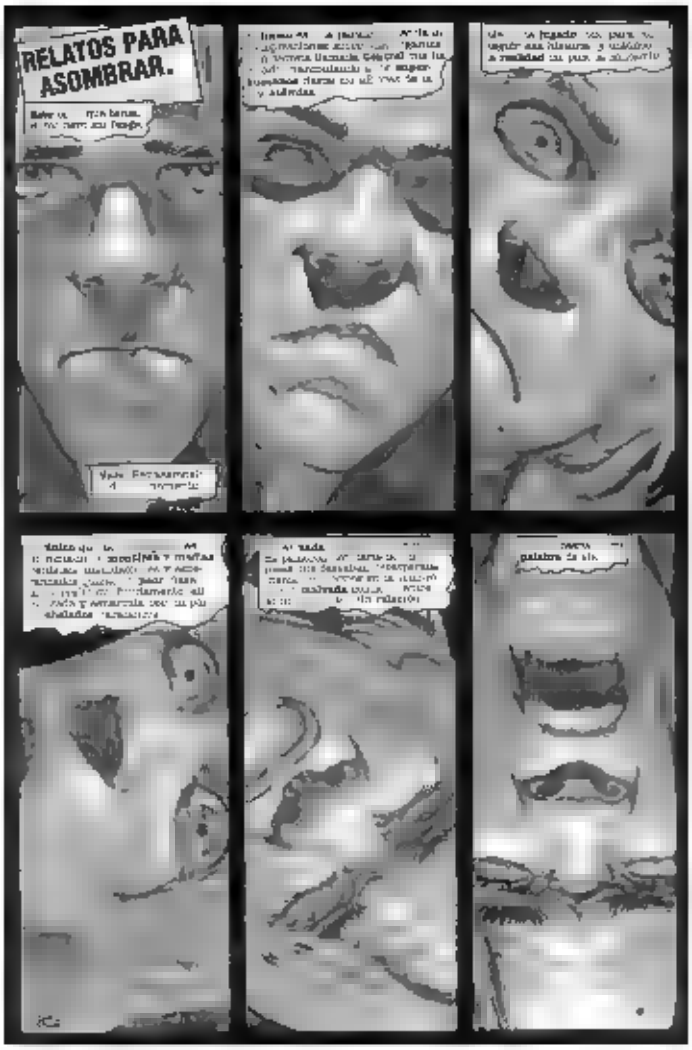
[Kordey] El tiempo que pasé en la ex-Yugoslavia lo llamo la edad de oro del rock and roll, porque cuando la nación estaba unificada era un país grande, con un gran mercado de aproximadamente veinticinco millones de personas. Estaba compuesto de seis repúblicas diferentes pero fundamentalmente en todas se hablaba el mismo idioma, por tanto las seis repúblicas constituían un mismo mercado. Por ejemplo, yo soy croata, pero cuando el país estaba unificado, en Macedonia o Eslovenia se vendían más comics porque todo formaba parte del mismo estado. Por entonces Yugoslavia era un país socialista, ni comunista ni capitalista, fue una época muy próspera, en la que había dinero y, desde luego, yo no pensaba marcharme a ningún otro sitio. Pero, cuando el presidente **Tito** murió a finales de los ochenta se desencadenó la crisis y en ese momento decidí probar suerte en otros países. Primero me establecí en Francia, entre 1988 y 1990, antes de que estallase la guerra en Croacia. En aquella época, además de Francia, publicaba en España, Alemania y ocasionalmente en Italia. Por entonces tuve la suerte de ser invitado a trabajar en Dinamarca, en Copenhague, con un grupo de artistas daneses que estaban haciendo *Tarzán* para la compañía MALIBU GRAPHICS. Hice las maletas y me instalé con mi mujer y mi primera hija en Copenhague durante un año para trabajar en ese proyecto de *Tarzán*.

En 1992 volví a Croacia y me fui a vivir al norte del país, en una zona muy parecida a Asturias. Allí fundé mi propia compañía editorial y de diseño gráfico. La guerra no había llegado hasta allí y como estaba bastante cerca de Italia y de Austria pensé que sería una buena idea establecerme en esa zona. Con esta compañía estuve trabajando durante cuatro años, pero en 1995, tras el fin de la guerra, la situación económica se había vuelto terrorífica. En 1996 fui invitado para trabajar en el mismo puesto que había desempeñado en Dinamarca pero ahora en una compañía de Canadá, DIGITAL CAMALEON, que es la empresa que colorea por ordenador la mayoría de los comic books que se publican en Estados Unidos. Me fui a Canadá en la primavera de 1997. No pude irme de inmediato porque mi mujer estaba embarazada de mi segunda hija y tuvimos que esperar a que diera a luz.

Comencé a trabajar como director artístico en Digital Camaleon pero no me gustaba y lo dejé. Me lancé a trabajar por mi cuenta, como free-lance y entonces las cosas comenzaron a irnos bien a mi y a mi familia. Como había trabajado para América desde finales de los años ochenta y conservaba los contactos con los editores no fue muy difícil introducirme en ese mercado.

[Florez] *Hay pocos autores yugoslavos que lleguen aquí y quisiera preguntarle por alguno de ellos, en concreto por* ***Mirko Ilic****. ¿Cómo fue su relación y qué nos puede contar de él?*

[Kordey] Mirko Ilic y yo fuimos cofundadores de un legendario grupo de dibujantes de comics de la ex-Yugoslavia, hace veinticuatro años, a finales de la década de los setenta, en 1976. Nos separamos en 1979 así que trabajamos como grupo solamente durante tres años pero puedo decir que dejamos una fuerte huella en los dibujantes que vinieron detrás porque todavía hablan de nosotros veinte años más tarde. El año pasado (1999) estuve en Zagreb, la capital de Croacia, porque celebrábamos el vigésimo aniversario de nuestra separación como grupo. Me alegré mucho de volver a ver a algunos artistas de aquel grupo, pero también me entristeció saber de la muerte de alguno de ellos, así como que otros están haciendo otros trabajos alejados del comic. Solamente dos de



nº El grupo se llamaba Novi Kvadrat y estaba formado por Mirko Ilic, Igor Kordey, Kresimir Zimonic, Nikola Kostandinovic, Nenad Kovic, Emir Mesic, Radovan Devlic y otros. *Historia de los Comics* pág. 3/4

nosotros permanecemos trabajando en este campo. Uno de los fundadores del grupo, Mirko Ilic ya no hace comics, ahora es famoso en Estados Unidos como diseñador e ilustrador gráfico. Mirko se estableció en Nueva York en 1985 y ahora tiene su propia compañía que produce portadas e ilustraciones para revistas de política como TIME, magazines mensuales de economía, posters y todo tipo de trabajos relacionados con la ilustración. Ahora mismo es una personalidad importante dentro del diseño y la ilustración americana. Es un tipo con ideas muy buenas pero piensa que el comic no es lo suyo ya que es un trabajo muy duro y él prefiere tener las ideas pero no le gusta tener que trabajar tanto para llevarlas a cabo. Por eso se metió en el diseño gráfico ya que tiene gente trabajando con los ordenadores y él solamente pone las ideas.

[Público] *¿Podría hablarnos de su trabajo en Star Trek?*

[Kordey] Mi trabajo para *Star Trek* es muy reciente. Lo terminé hace apenas unos meses. Fue un trabajo encargado por PARAMOUNT PICTURES y la compañía WILDSTORM. No va a ser un comic book, mas bien se parece a los álbumes europeos, son noventa páginas a todo color y con tapa dura.

Estoy muy contento con este trabajo porque tuve como compañero al escritor **Kevin Anderson** que es realmente muy bueno y muy popular en U.S.A. Escribió varios relatos de la serie *Star Wars* para la editorial DARK HOUSE, así como varias novelas de *La Guerra de las Galaxias* y de *Expediente X* y recientemente ha publicado en U.S.A. y Europa una precuela de *Dune*, la novela de **Frank Herbert**. Lo que mas me gustó de trabajar con él fue que me dejó participar en el guión ya que yo no estaba conforme con ciertos detalles. Anderson aceptó mis sugerencias y realizó las correcciones que le señalé. Esto es muy raro ya que la mayoría de los guionistas son verdaderamente egomaníacos y una vez que la editorial ha aceptado el guión propuesto por ellos no te dejan intervenir en nada, quieren que sigas el guión al pie de la letra.

Desde luego, este trabajo con Kevin Anderson fue una estupenda oportunidad para mí y estoy muy satisfecho con él. Ahora seguimos cooperando en otros proyectos. Me explicó. Gracias a la precuela de *Dune* consiguió una gran popularidad que le permitió firmar un buen contrato para escribir una novela original con sus propios personajes. Entonces me contrató a mí porque además de la novela pretende desarrollar la historia en juegos de ordenador, películas y una serie de televisión y quiere que yo me encargue del diseño de las naves espaciales, del vestuario, la escenografía, de los personajes humanos y extraterrestres.

[Flórez] *Cómo fue su propia experiencia en Star Wars?*

[Kordey] No es lo mismo que hacer los comics de *Batman* y *Tarzán*. Es interesante si te toca ilustrar una buena historia, pero tienes que tener en cuenta que estás sujeto a un contrato y que cualquier tipo de ideas, innovaciones o aportaciones que hagas tienen que sujetarse y ser juzgadas por **George Lucas** y además pasan a ser de su propiedad. No te encuentras a gusto trabajando así. Luego, todo es demasiado conocido los personajes, Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca, bla, bla, bla... No puedes contribuir con ninguna idea nueva y al final me sentía como un esclavo. Tengo que admitir que me metí en este tipo de trabajos porque están bien pagados y los hago para ganarme la vida, no porque me gusten o porque sea un gran fan de la serie aunque de hecho sí lo soy.

En la historia *The Protocol Offensive*, inventé una raza de aliens completamente nueva y en ella se produce una historia similar a la de Romeo y Julieta. Creé todo los relacionado con ellos vestuario, ciudades, etc., y sin embargo solo figuro como dibujante, no hay ningún reconocimiento a esa aportación. Me gustan esos personajes que creé pero ahora pertenecen a George Lucas y no estoy autorizado para volver a utilizarlos en otros comics.

[Público] *¿Puedes hablarnos de tus influencias y de los autores que sigues en la actualidad?*

[Kordey] Cuando estaba en la escuela tuve un profesor muy bueno de arte, de Historia de Arte, que me hizo descubrir desde los orígenes, Egipto y Babilonia hasta **Rothko**. A mí me interesaban especialmente los artistas del Renacimiento tardío como **Breughel**, el **Bosco** o **Grünewald**. Mas tarde descubrí a algunos artistas europeos de finales del siglo XIX como los simbolistas y los seguidores del Art Nouveau o el Art Deco, que mucha gente considera que no tienen demasiada importancia en la Historia del Arte. En mi opinión las artes visuales se pueden dividir entre forma e historia. Con la forma me refiero a la pintura basada en el color y la composición. La historia es aquello que cuenta la obra de arte, en mi opinión es posible encontrar una línea de continuidad desde el Renacimiento pasando por el Romanticismo y el Simbolismo de finales del XIX hasta el Art Deco. Mi objetivo como dibujante de comics es contar una historia así que me siento identificado con todos esos artistas que sin estar demasiado reconocidos han tratado de contar una historia con sus pinturas.

Creo que a veces se puede llegar a pensar que en el cine o en el comic ya está todo dicho, pero siempre quedan cosas nuevas por contar y maneras diferentes de hacerlo.

[Público] *Quisiera preguntar sobre la influencia de la arquitectura en sus comics. Usa modelos reales o se los inventa? En el primer número de Batman/Tarzan Las garras de la mujer gato se ve un edificio de **Otto Wagner**. Me gustaría conocer sus preferencias arquitectónicas.*

[Kordey] Bueno, las influencias arquitectónicas en mi trabajo vienen de los artistas del Renacimiento. Si te fijas todos los maes-

tros como **Miguel Angel** o **Da Vinci** tambien fueron arquitectos A traves del estudio de la pintura del Renacimiento descubri la arquitectura Es una vieja historia Cuando tenia diecinueve o veinte años mi novia estudiaba arquitectura y pasaba mucho tiempo con ella y con sus compañeros de promocion Todos me decian que yo era muy buen artista, cuando, en realidad, me estaban utilizando para que les dibujase las perspectivas y axonometrias para presentar sus proyectos a los examenes de la universidad Por tanto, pase mucho tiempo haciendo este tipo de cosas gratis para ellos, pero al mismo tiempo aprendi las bases de la arquitectura, lo cual me sirve ahora para presentar en mis comics los fondos arquitectonicos como yo quiero Asi que le estoy agradecido por haberme utilizado como esclavo

[Florentino] *Hasta ahora has remitido sus influencias al campo de la pintura, pero yo quería preguntarle por autores de medio y sobre todo por uno.* ***Richard Corben*** *que yo noto mucho en su trabajo*

[Kordey] Corben es uno de los autores que mas respeto El hizo un gran trabajo a finales de los setenta y principios de los ochenta Su tecnica de coloreado era sorprendente, pero lo que aprendi de el fundamentalmente fue la narrativa Cuando estaba en el instituto, con diecisiete o dieciocho años, conoci la revista METAL HURLANT en la que Corben era la persona que mas destacaba de todos los que aparecian en ella Realmente fue una de mis influencias mas importantes

Otra influencia que puedo mencionar es **Harold Foster** Puedo decir que crecí leyendo *El Principe Valiente* La tercera influencia que debo citar son dos 'Franks' **Frank Hampson** y **Frank Bellamy** dos artistas ingleses que trabajaron en la revista EAGLE durante los años cincuenta y sesenta haciendo *Dan Dare*, una historieta de ciencia ficcion Menciono a estos dos Franks y a Foster por su conocimiento de la perspectiva humana de los personajes Leyendolos, estudiando sus comics aprendi sobre el comportamiento de las personas y su influencia se traduce en que no quiero usar a los personajes como simples muñecos o peones de ajedrez, quiero que sean humanos, que tengan diferentes expresiones, movimientos corporales, gestos con las manos, lo que sea para presentarlos como personas reales Son muy diferentes a Corben en cuanto a su estilo pero con ellos aprendi como se puede contar una gran historia sin derramar demasiada sangre ni recurrir a grandes efectos especiales

[Público] *Nos puede hablar de sus proyectos con* ***Jodorowsky.***

[Kordey] Todavia no me he reunido con el, espero verle en Paris el mes, cuando termine la convencion se refiere a la nuestra, al Salon, Voy a ir invitado por LOS HUMANOIDES ASOCIADOS para continuar el proyecto que Jodorowsky inicio con **Jean Claude Gal**, *La Pasion de Drosamante*, y quedo interrumpido tras la muerte de este en 1994 Me ofrecieron seguir la serie a pesar de que a mi no me gustaba mucho Pensaba que la historia era algo antigua, tenia mas de quince años y estaba un poco pasada de moda Ahora son otros tiempos y hay que contar otro tipo de historias o hacerlo de otro modo Les envie una relacion con mis observaciones, Jodorowsky las vio y le gustaron mis comentarios, asi que la proxima semana iré a Paris a verle Tengo un contrato firmado para tres numeros y si la cosa va bien se prolongara. Basicamente, mi trabajo se limita a los lapices, les mando las copias por fax y ellos me las devuelven con comentarios Hasta ahora estan satisfechos con lo que hago Estoy muy contento de que Jodorowsky sea mi escritor porque es una leyenda, toda una institucion, es director de peliculas, guionista de comics, novelista, es todo En realidad, es el quien lleva dinero a LOS HUMANOIDES ASOCIADOS

En fin, Jodorowsky es el numero uno en Francia y espero que lo que hagamos sea un best

seller, por lo cual estoy trabajando duro para presentarme de nuevo en el mercado europeo despues de diez años

[Florentino] *Quería preguntarle sobre el color en Conspiracion, uno de sus trabajos para Marvel. Primero, ¿por que utiliza tonalidades tan violentas, tan chillonas? Segundo, ¿estableció algun tipo de comparacion con Marvels, un trabajo que es una referencia en el uso de color directo?*

[Kordey] Todos los superheroes de los comics Marvel llevan trajes de colores muy chillones que eran los que se usaban en los viejos procesos de impresion en los años treinta y cuarenta Usaban los colores basicos amarillo, azul y rojo Cuando comence a trabajar en *Conspiracion* queria hacer algo diferente de lo que habia hecho en *Wonder Years*, el primer encargo que tuve para Marvel. *Wonder Years* estaba basado directamente en la obra de **Alex Ross** *Marvels* significo el renacimiento del color directo en los comics Marvel porque consiguio un gran exito Ellos me pidieron que hiciera algo similar a lo de Ross y lo hice, pero considero que este tipo de comic son un "call de sac" un callejon sin salida, es una especie de hiperrealismo que puedes repetir y repetir pero nunca te llevara demasiado lejos

En *Conspiracion* queria ir mas alla y utilizar los colores como si fuese blanco y negro, es decir, estableciendo un contraste muy fuerte entre ellos Mi intencion con esto era que se pareciese de verdad a un comic no a un cuadro pintado Los comics estan muy conectados o dependen mucho del proceso de impresion en el que es fundamental el blanco y el negro y en *Conspiracion* me considere como un artista del blanco y negro

En Estados Unidos, si quieres hacer dinero tienes que trabajar para las grandes compañias como Marvel o DC y seguir sus reglas Si quieres expresar tus sentimientos y crear tus personajes tienes que recurrir a la autoedicion o a trabajar para compañias pequeñas que no tienen muchos beneficios Al final tienes que escoger entre estos modos de trabajar, y para mi, como lo mas importante es mi familia, si tengo que escoger entre una compañia pequeña o una grande, siempre me decantare por la grande Podeis decir que me estoy vendiendo pero asi es la vida

[Florentino] *En Batman/Tarzán se da una combinacion de dibujo*

cuidadoso y una narración espectacular, llena de travellings y otros efectos. ¿No considera que no es muy habitual esa mezcla de tanta calidad en el dibujo y también tanta calidad en la narrativa? Y segundo, ¿Estudió el Tarzán de Kubert antes de hacer éste?

[Kordey] La respuesta a la segunda pregunta es negativa. Sí conocía la versión de Kubert de cuando era un muchacho ya que entre los siete y los diez años leí todos los cómics de Tarzán, pero no fue fundamental para este trabajo.

Me siento muy ligado a Tarzán como personaje porque los superhéroes no me gustan demasiado y Tarzán es más humano, más natural; al mismo tiempo, por sus cualidades físicas y morales es un ser humano superior a la media. Cuando comencé a trabajar para DARK HOUSE hace seis o siete años hice distintas versiones: *Tarzán Mogawi*, *Rivers of Blood*, *Tarzán y Carson de Venus*, etc. ¿Cuál es el problema en U.S.A.? Cuando empiezas con un estilo, si tiene éxito, te encajonan en él y sólo quieren que hagas lo mismo una y otra vez. Tengo que admitir que al principio esta historia de Batman y Tarzán no me gustó mucho porque respeto a Tarzán mucho más de lo que os podáis imaginar. Acepté la historia por la presencia de Batman. Era la primera vez que me enfrentaba a este personaje. También tengo que decir que no me gusta mucho Batman aunque soy un gran fan de *Dark Knight Returns*. Estaba interesado por la interrelación entre estos dos personajes que son parecidos y son fundamentalmente diferentes. Lo que tienen en común es la falta de sus padres desde que eran muy pequeños y que los dos están locos en cierta medida. Tarzán está dividido entre la selva y la civilización y Batman se debate entre matar o no matar cuando se enfrenta a sus enemigos. Se puede decir que los dos son unos psicópatas que sólo encuentran su sitio en los cómics o las películas. Pensé que sería interesante que Batman apareciera en la jungla vestido con ropas normales, como Bruce Wayne, pero también pensé que estaría bien ver a Batman en un ambiente completamente extraño para él. Quizás os hayáis dado cuenta de que la capa de Batman está continuamente enganchándose en los arbustos y en las ramas de los árboles. Esto no estaba en el guión, lo hice por cuenta propia para divertirme. En la batalla final Batman casi muere por culpa de su máscara, cuando el malo consigue arrancársela y le golpea fuertemente. El final está escrito por mí porque **Ron Marz**, el guionista, estaba continuamente de viaje y no podía pensar con claridad. Mi aportación fundamental es que Batman consiente que alguien muera. En el cómic cuando se desmorona el templo y comienzan a caer las rocas, Batman se da cuenta de que alguien va a morir y para mí era importante que esto se reflejara. Los editores no estuvieron de acuerdo con esta versión y lo que hicieron fue colocar el bocadillo de texto tapando los ojos de Bruce Wayne. Yo me quejé y prometieron que si hacen una nueva edición quitarían ese bocadillo pero no me lo creo. Todos conocéis a Batman y sabéis que su característica principal es que nunca mató a nadie y no consiente que nadie lo haga, pero eso es lo que yo considero su parte psicópata ya que es extraño consumir tanta energía para salvar la vida de un enemigo. Intenté hacerle un poco más humano pero a los editores no les gustó.

Viñetas de Batman-Tarzan. En la primera el bocadillo "censura" los ojos abiertos de Batman

También podéis ver en esa historia un montón de arquitectura: egipcia, art decó, etcétera, pero no quise utilizar lo que siempre se usa para describir la ciudad de Gotham: escenarios góticos con gárgolas y demás, sino que emplee diseños del arquitecto que decíais antes, el austríaco **Otto Wagner**, que trabajó entre finales del siglo XIX y principios del XX y fue uno de los más influyentes en la Europa central. Los edificios que aparecen en el cómic nunca fueron construidos, se trata de bocetos.

[Público] *De las versiones cinematográficas de Tarzán, ¿Cuáles son sus favoritas?*

[Kordey] Me gustó la película *Greystoke*. Fue un punto de inflexión, por primera vez una película mostró a Tarzán como tenía que ser. Nunca volvieron a hacerlo. Hubo más versiones pero nunca lo volvieron a presentar de esta manera tan humana y tan natural, que es como yo lo imaginaba cuando leía los cómics de Tarzán cuando era pequeño. Nunca me lo imaginé, por ejemplo, con los músculos de un culturista sino como una persona delgada y atlética, poderosa y fuerte pero no un culturista porque esa no es la forma de desarrollar los músculos cuando vives en la jungla.

El Tarzán de los cómics que más me gusta es el que yo hice en *Rivers of Blood* y que está relacionado con el trabajo con Batman. Una historia está ambientada en 1914, justo antes de la Primera Guerra Mundial y la otra (*Batman/Tarzán*) en 1938, antes de empezar la Segunda. Lo que hice en ambos fue situarlo en el lugar correcto de la geografía africana, en el triángulo entre Kenia, Tanzania y las Montañas de la Luna. En el libro *Rivers of Blood* está documentada la vegetación, la fauna y las razas y tribus que realmente viven en esa área. Nadie se da cuenta de estos detalles pero a mí me gusta introducirlos porque dan veracidad a la historia. Esto es lo único que me divierte de realizar este tipo de proyectos tan controlados y estipulados. Lo hago esperando que los lectores se den cuenta de mi contribución y si hay gente que me escribe cartas o me manda e-mails, o lo hace a través de los editores, entonces me doy cuenta de que realmente hice lo correcto. Intento seguir la ley fundamental de los cómics que dice que lo que hacemos son cuentos de hadas y material inventado. Pero me doy cuenta de que las historias, aunque sean inventadas y fantásticas, necesitan tener algún tipo de lógica, meter hechos que converman a la gente de que aquello realmente puede suceder. Por ejemplo, en mi último libro, el trabajo de *Star Trek*, en un momento los klingon hacían un agujero en la pared de una nave pero no utilizaban cohetes o rayos para ello, algo que no era lógico. Lo comenté con el guionista y lo aceptó. Hay muchos detalles como éste con los que intentó introducir situaciones lógicas aunque sea en los cómics de mayor fantasía.

TRANSCRIPCIÓN: **J. M. FLORES**

Gaspar Meana, Manuel Busto, Faustino Rodríguez Arbesú (con la manzana de plata) y Peña, posan ante la exposición Astures Internacionales, en Villaviciosa

LA MANZANA DE PLATA

La actividad cultural de Villaviciosa es muy superior a la que el simple recuento de sus habitantes permite suponer. Premios de Pintura, Cursos de Verano de la Universidad de Oviedo, Teatro, Cine y otras actividades conforman una oferta cultural que para sí quisieran lugares de mayor trascendencia. A ella vinieron a unirse en la primavera del 2001 las I Jornadas del Cómic de Villaviciosa.

Para los lectores de nuestra revista que no conocen Asturias comenzaremos diciendo que Villaviciosa es una localidad situada al pie de una hermosa ría de siete kilómetros de longitud y que actúa como capital administrativa de un concejo al que el último padrón (1996) atribuye 14.465 habitantes, de los que aproximadamente un tercio viven en ella.

Con considerables restos de la cultura castreña y de villae romanas asentadas en la desembocadura de la ría, la Villa, como es conocida entre sus pobladores, se creó jurídicamente por una fundación de Alfonso X el Sabio otorgada el 17 de octubre de 1270. Durante la Edad Media y el Antiguo Régimen disfrutó su época de esplendor de la que conserva un magnífico casco histórico cuajado de iglesias, palacios y caserones nobiliarios. Además, el concejo cuenta con un copioso patrimonio prerrománico y románico, que incluye un conjunto declarado Patrimonio de la Humanidad, cinco monumentos nacionales y otra decena de iglesias de gran belleza. Por otra parte, la intensa producción de manzana y la elaboración de sidra en lagares artesanales determinaron a finales del siglo XIX (1890) la creación de una fábrica para la obtención mecanizada de sidra en sus modalidades natural y achampañada, la popular "El Gaitero, famosa en el mundo entero", aún en activo.

Partiendo de un presupuesto modesto, el Ayuntamiento asumió esta primavera la realización de unas Jornadas de Cómic a través de las cuales reivindica y toma postura en defensa de un medio de expresión que, en estas páginas no hace falta decirlo, resulta capital para comprender la totalidad del siglo XX. Una exposición, una conferencia y una muestra de "Dibujo en vivo" constituyeron los actos principales de estas primeras Jornadas.

La exposición, encargada al equipo El Wendigo, toma por motivo el trabajo de aquellos autores asturianos que facturaron su producción más allá de las fronteras regionales y nacionales. En total y adaptándose al espacio disponible se colgaron veintiséis originales en blanco y negro y color de trece dibujantes y guionistas que reúnen las condiciones señaladas antes: Alfredo Truán, Violeta Suárez, Adolfo Álvarez-Buylla, los tres hermanos De la Fuente, Rodrigo Rodríguez Comos, Rafael Méndez, Adolfo García, Faustino R. Arbesú, Isaac del Rivero jr., Xuasús y Germán García. Con ellos se cubren setenta y cinco años del siglo XX, desde las entregas de Truán en los años veinte hasta el "Superman" de Germán García para D.C. en 1999. Temáticamente, la muestra incluye representaciones de la práctica totalidad de géneros: humor, romance, histórico, bélico, aventuras, "western", ciencia ficción y superhéroes.

La conferencia fue impartida el 30 de marzo por el director de esta revista, Faustino Rodríguez Arbesú, y versó sobre el mismo tema que la exposición: Astures Internacionales. Fue introducido por el Vicealcalde y Concejal de Cultura de la Villa, señor Manuel Busto, el cual mostró el interés y la buena disposición del Ayuntamiento hacia el cómic como medio de comunicación y cultura.

Faustino planteó de entrada las singularidades de la Historieta Asturiana, descubriendo a muchos de los presentes acontecimientos que bajo el aspecto de simples anécdotas revelan el interés que por este arte del siglo XX existió y existe en esta región alejada de los centros editoriales. Por ejemplo, las cien mil personas (que se dicen pronto) reunidas en Oviedo dos tardes de septiembre de 1944 para recibir al personaje de Alfonso, Pirín, honor que en toda Europa sólo fue compartido por Tintín. El personaje asturiano, por cierto, fue el primero del tebeo español que disfrutó de una adaptación cinematográfica. Otras cuestiones como la importancia de la prensa regional, a falta de otras iniciativas editoriales, para acoger a los autores asturianos de cómic; la existencia en esa misma prensa de una sección de crítica mantenida desde los primeros años setenta; la apertura de la Universidad de Oviedo al mundo del cómic o el propio Salón Internacional del Cómic. A continuación desgranó las características y circunstancias de los autores expuestos, entreverando el dato académico, si se quiere decir así, con aquel otro aportado por su conocimiento personal de la mayor parte de ellos.

La sorpresa nos la dio, Antonio Fernández, animador cultural de la Villa y verdadero impulsor de estas Jornadas. Cuando Faustino finalizó su charla subió al escenario para hacerle entrega de la Manzana de Plata por su trabajo, dedicación y aportación al cómic asturiano. Este galardón lo otorga la Villa a sus visitantes más ilustres y entre otros está en manos de historiadores del nivel de Hugh Thomas y Joseph Pérez. Desde luego, es un reconocimiento que nos llena de orgullo y anima a los demás componentes de El Wendigo a seguir por el camino iniciado por Faustino Rodríguez Arbesú.

Tras este momento, más emocionante de lo que podemos y debemos describir, los dibujantes Gaspar Meana y Alberto Álvarez Peña, cada uno en su estilo, realizaron dos elaboradas composiciones que pasarán a formar parte del patrimonio de la Casa de la Cultura de Villaviciosa.

Ya que hablamos de la Casa de la Cultura local no podemos pasar por alto la excepcional colección de cómics que allí se alberga. En un número anterior ("La fuerza de los números", *El Wendigo* nº 83)

ya mencionamos la importancia que a nuestro juicio debían desempeñar las bibliotecas públicas en el fomento del cómic. Se hablaba allí de algunos ejemplos ovetenses que disponían de una mediana colección de tebeos y como éstos eran los más solicitados por los usuarios, con una diferencia abismal sobre otro tipo de lectures.

En la biblioteca de Villaviciosa se da la circunstancia favorable de que está a cargo de una persona, Manuel González, interesada en la historieta, lo que redunda en un incremento regular de los fondos disponibles con las series más punteras del momento. De esta forma, los jóvenes y cualquier persona de la Villa, además de las colecciones de *Tintín*, *Asterix*, *Spirou* o *Blueberry* con que partía la red de bibliotecas del Movimiento, puede disfrutar con *Predicador*, *Adolf* y otras que están en la mente de todos, títulos que a causa de la caótica y regresiva política de distribución son imposibles de encontrar fuera de las librerías especializadas. Gracias al interés personal de su responsable, que en más de una ocasión le ha llevado a tener que justificar su postura frente a los burócratas que controlan las adquisiciones, Villaviciosa cuenta con unos fondos bibliográficos de arte secuencial que están probablemente entre los mejores de Asturias.

Por todo ello, por implicarse en organizar unas Jornadas del Cómic en una localidad con menos de diez mil habitantes, por mantener una sección de cómics viva, actual, no anquilosada en los álbumes heredados del régimen anterior y (por qué negarlo) por el trato dispensado, Villaviciosa debe servir de ejemplo a otros muchas ciudades y pueblos, tal vez con más medios económicos pero sin la mitad del coraje y tesón demostrado por Manuel Busto, Antonio Fernández y Manuel González. Gracias.

EL WENDIGO

Miguel Quesada

Medalla de oro al mérito en las Bellas artes

Entre los galardonados el pasado viernes 16 [de febrero de 2001] por el Consejo de Ministros con medallas de oro al mérito en Bellas Artes está, como indicó *Levante EMV*, el dibujante de tebeos Miguel Quesada Cerdán, nacido en Albacete el 4 de enero de 1933.

Artista de gran arraigo popular y un clásico con varias obras centenarias en su haber. Con sólo doce años empezó su andadura por el mundo de la historieta, con un serial de fuerte impacto: *La pandilla de los siete*. Se encargaba del argumento y la ilustreba quien más tarde sería su cuñado, **Manuel Gago** hacía al mismo tiempo de maestro, hasta que dejó la obra al joven Miguel en el número 15. La colección llegó hasta la bonita cifra de 84 números.

En 1946 realizó para la famosa Editorial Bruguera otros dos seriales, ya en solitario. Se establece en Valencia, donde llegó el 15 de julio de 1947 según sus propias palabras. Poco más o menos como su hermano **Pedro**, famoso guionista (Albacete, noviembre 1926 - Valencia, marzo 1988) con varias obras maestras en su haber.

Miguel Quesasa Cerdán fue brillante componente de la llamada Escuela Valenciana, que reunió un grupo, o mejor varios grupos con un mismo estilo, que dio a Valencia gran importancia artística en el mundo del Cómic.

En 1951, con guiones de su hermano Pedro creó la centenaria colección *Pancho Dinamita*, que narra las aventuras de un boxeador vasco. En ella se mezclan el "box" con la emotividad y lo policíaco. Dos años más tarde vendría, también con guiones de su hermano Pedro, el serial *Tory y Anita*, con el circo como fondo y la aventura como recurso. Ambas obras gozaron del favor del público y la crítica. Han sido reeditadas.

Pero la más longeva sería *Pantera Negra*, que tomaría de **José Ortiz**, y *Pequeño Pantera Negra*, serial ambientado en la tierra africana, con sus junglas y tipos pintorescos, que llegaría a alcanzar la tirada de 80.000 ejemplares semanales. Estas publicaciones habían sido editadas por la Editorial Maga. Hasta antes de su fundación por la familia Gago, Quesada había estado colaborando con la Editorial Valenciana. Su estilo de dibujo ágil, flexible, detallado, que le había dado justa fama, le permitió acceder al cargo de director artístico de la Editorial Maga.

En 1965 empezó a trabajar para Inglaterra, colaborando así mismo con Art Studium de Valencia, junto a **González Alacreu** y otros. También volvió a la Editorial Bruguera y colaboró con Susaeta de Madrid, dedicándose finalmente a la ilustración.

Esta es la primera vez que se concede este galardón a un artista de un género tan nuestro como es el tebeo.

FRANCISCO TADEO JUAN

P.D: La llegada de **Luis Alberto de Cuenca** a la Secretaría de Estado de Cultura cada vez se hace más evidente. Su gran amor a los tebeos forzosamente ha tenido que influir en el cambio de postura que este Ministerio está adoptando respecto al 9º arte. Primero fue la exposición *Tebeos:los primeros 100 años*, más tarde un curso sobre comic en el Escorial y ahora esto ¿Será casualidad? ¡Gracias, sr. secretario de Estado de Cultura!

EL WENDIGO

XXV SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

GIJÓN-2001

XVII PREMIOS HAXTUR

DEL 9 AL 13 DE OCTUBRE

MOEBIUS & JODOROWSKY, GUARNIDO Y SCHULTZ

ORGANIZA: EL WENDIGO

HAN CONFIRMADO SU ASISTENCIA:

Gilbert Shelton. J. Guarnido. Mark Schultz. A. Jodororwsky. John Buscema. Dennis O'Neil. Roy Thomas. Jose Mª Alvarez

Principado de Asturias
Consejería de Cultura

Ayuntamiento de Gijón

Ministerio de Educación, Cultura y Deportes

cajAstur

Teatro Jovellanos

Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidad Popular